Roland





CREATIVE KEYBOARD

Manuel de référence

MANUEL DE RÉFÉRENCE

Avant de vous parler de tout ce que vous trouverez dans le Manuel de référence de votre EM-2000, voici quelques points qu'il ne couvre pas: sélection de sons, de programmes utilisateur, de MIDI Sets, de styles musicaux et de styles utilisateur. Veuillez donc consulter la Première approche pour en savoir davantage sur le maniement de l'instrument (comment enregistrer des morceaux ou Songs, comment consigner vos réglages dans un programme utilisateur, comment vous servir du Chord Sequencer, etc.) Le Manuel de référence contient par contre des explications plus élaborées de fonctions que vous n'utiliserez probablement pas immédiatement (c'est la raison pour laquelle elles n'ont pas été traitées dans la Première approche.

Comme son nom l'indique ce manuel est un outil de référence qui vous décrit les paramètres disponibles ainsi que leurs plages de réglage et qui vous donne quelques indices quant au lien de certains paramètres entre eux. C'est pourquoi il a l'air franchement plus "technique" que la Première approche. Le Manuel de référence est un manuel que vous n'utiliserez que pour en savoir davantage sur un paramètre donné — ou pour découvrir ce que l'EM-2000 peut encore vous proposer.

Un dernier mot: nous avons décidé d'indiquer les adresses des diverses pages d'écran au moyen d'un "\". Vous savez probablement que ce symbole est utilisé par les utilisateurs d'ordinateur pour représenter la hiérarchie de divers répertoires (ou dossiers); l'entrée de gauche est toujours la plus importante et, dans le cas de votre EM-2000, elle désigne le mode.

Sommaire

1. Interface utilisateur 6
1.1 [F5] Exit . . . 6
1.2 Page Master . . . 6
1.3 Navigation à travers les pages d'écran . . . 7
Touches de fonction et bouton [SHIFT] . . . 7
Commandes, boutons [TONE] et [VOLUME] . . . 8
Affichage de valeur contrasté/normal . . . 8
Boutons [PAGE] ▲▼ et boutons de sélection de Part . . . 8

2. Disk List Edit: programmation de la base de données 10
2.1 Sélection du mode Disk List Edit . . . 10
2.2 Rename: Informations Database/noms de fichiers . . 11
2.3 (Disk List) Delete . . . 12
2.4 Note (♩) Input . . . 12
2.5 Disk Link: établir des liens avec des styles musicaux externes . . . 13

3. Divers 14
3.1 Song Sets . . . 14
Compilation d'un Song Set . . . 14
Charger un Song Set (Database) . . . 14
Song Set Play . . . 15
Reproduction d'un Song Set . . . 15
3.2 Utiliser l'EM-2000 avec des séquenceurs MIDI externes . . . 15

4. Pages Volume et mode Volume 16
4.1 Contrôle du volume (assignations de curseurs) . . 16
Global Volume . . . 16
Page Volume en mode GM/GS . . . 16

5. Pages Tone et mode Tone 17
5.1 Sélection de sons (Tone) . . . 17
5.2 Tone Edit (Paramètres de Part) . . . 17
5.3 Source . . . 18

6. Mode Mixer 19
6.1 Mixer\RTime et Mixer\Arrng . . . 19
Commutateurs Source pour les Parts Arranger . . . 19
6.2 Mixer\Song . . . 20
6.3 Pages Mixer\Effect . . . 20
Reverb . . . 20
Chorus . . . 21
Delay . . . 22
Equalizer . . . 22
Paramètres DSP EFX . . . 23
Source 1 & 2 . . . 23

7. Mode Parameter 24
7.1 Param\Glbal\1 . . . 24
7.2 Param\Glbal\2 . . . 24
7.3 Param\Glbal\3 . . . 25
7.4 Param\Glbal\4 . . . 25
7.5 Param\Glbal\5 . . . 26
7.6 Param\Tune\1 . . . 26
7.7 Param\Tune\2 . . . 27
7.8 Param\Tune\3 . . . 27
7.9 Param\Cntrl\1 . . . 28
7.10 Param\Cntrl\2 . . . 28
7.11 Param\Cntrl\3 . . . 28
7.12 Param\Cntrl\4: Foot pedal/Expression . . . 30
7.13 Param\Cntrl\5: Channel Aftertouch . . . 30
7.14 Param\Cntrl\6: Pad Assign . . . 31
7.15 Param\Cntrl\7: D Beam Assign . . . 32

8. Song Tools (outils pour morceaux) . . . 34
8.1 Séquenceur 16 pistes . . . 34
Page REC 1 . . . 34
Page REC 2 . . . 34
Pages REC 3 & 4 . . . 35
Style Converter . . . 36
Init . . . 37
Fonctions d'édition du séquenceur 16 pistes . . . 38
8.2 Autres fonctions utiles . . . 44
8.3 Header Post Edit . . . 46

9. Mode User Style 48
9.1 UsrStl\Rec\1 . . . 48
9.2 UsrStl\Rec\2 . . . 49
9.3 UsrStl\Rec\3 . . . 50
9.4 UsrStl\Rec\4 . . . 50
9.5 UsrStl\Rec\5 . . . 51
9.6 Clonage, édition et avertissements (Shared) . . . 51
9.7 Pages Length . . . 52
9.8 TSign (time signature) . . . 53
9.9 Track Copy (Style Morphing) . . . 53
9.10 Mode User Style Edit . . . 55
Track Erase . . . 55
Track Delete . . . 56
Track Insert . . . 56
Track Transpose . . . 57
Track Velocity Change . . . 58
Track Quantize . . . 58
Track Gate Time Change . . . 58
Track Shift . . . 59
9.11 Mode User Style Microscope . . . 59
Track Microscope Edit . . . 59
Micro Change . . . 60
Micro Erase . . . 60
Micro Insert . . . 60
Micro Move . . . 61

Microscope Copy ... 62
9.12 User Style Utility ... 62
All Tracks Data Change ... 62
User Style Delete ... 63

10. Mode MIDI ... 64

10.1 Messages MIDI utilisés par l'EM-2000 ... 65
Les tableaux d'équipement MIDI ... 67
10.2 Paramètres RX ... 67
10.3 Paramètres MIDI TX ... 68
10.4 NTA: Canaux de réception Note-to-Arranger ... 69
10.5 Basic Channel ... 69
10.6 Style Channel ... 70
Sélection de styles via MIDI ... 70
10.7 Paramètres MIDI (Param) ... 71
10.8 MIDI Sync RX/TX ... 71
Style (Sync) RX, Song (Sync) RX ... 71
Style (Sync) TX ... 72
Song (Sync) TX ... 72
10.9 MIDI Sets ... 72

11. Mode Disk ... 73

11.1 Disk Load (charger des données du disque) ... 73
11.2 Disk Save (sauvegarder des données sur disque) ... 74
11.3 Rename ... 76
11.4 Delete ... 78
11.5 Custom Style Sets ... 78
Programmation de Custom Sets ... 78
Charger un Custom Set dans les mémoires Custom 79
11.6 Song Set ... 79
11.7 Fonctions Copy ... 80
Song Copy (File Copy) ... 80
Copier d'autres types de fichiers ... 81
Disk Copy ... 81
11.8 Format Device ... 82
11.9 Device & Unmount ... 83
11.10 Fiche technique ... 84

12. Messages d'écran ... 85

13. Tones, Drum Sets, Music Styles, EFX ... 87

13.1 EM-2000 Tone Map (banques A & B) ... 87
13.2 G-800 Tone Map (banques C & D) ... 92
13.3 SC-55 Map & CM-64 Tones (banques E & F) ... 95
13.4 Drum Sets ... 97
13.5 Styles musicaux (ROM) ... 109
13.6 Styles musicaux (disque Zip fourni) ... 110
13.7 Tableaux d'équipement MIDI ... 112
13.8 Types EFX & paramètres contrôlables ... 114
13.9 Chord Intelligence ... 117

14. Index ... 119

15. Distributeurs Roland ... 121

1. Interface utilisateur

Votre EM-2000 a été conçu pour vous apporter tout ce dont vous avez besoin ainsi que pour vous offrir un accès rapide à toutes les fonctions et paramètres. C'est pourquoi, la plupart des opérations peuvent être effectuées au moyen de l'écran et des commandes qui en dépendent

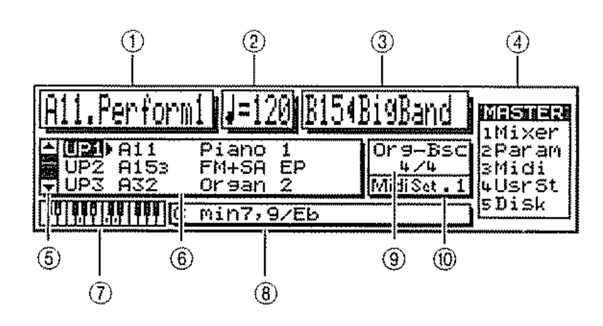
Pour sélectionner la quantité d'informations affichées à l'écran, voyez page 15 dans la Première approche.

1.1 [F5] Exit

La fonction Exit est généralement assignée à la touche de fonction [F5]. Une ou deux pressions sur [F5] vous ramènent toujours à la page Master.

1.2 Page Master

La page Master de votre écran apparaît lors de la mise sous tension de l'EM-2000. Appelons-la *Page Master*, selon le titre du menu, MASTER:



En mode GM/GS, la page Master est un peu différente: la quatrième option, [F4] UsrStl, est remplacée par l'option *Lyrics*. Notez aussi le message GS MODE dans le coin inférieur droit:



La fenêtre d'adresses de styles à côté de la fenêtre Tempo ne donne plus d'adresse de mémoire (comme "B15") mais indique le lecteur qui contient le morceau (*FDD* signifie "lecteur de disquette").

1. Adresse et nom du programme utilisateur
Vous trouverez ici l'adresse (groupe, banque et numéro) et le nom du programme utilisateur sélectionné.

2. Fenêtre Tempo
La fenêtre tempo indique le tempo de reproduction du style musical (voyez page 48 dans la Première approche) ou du fichier Standard MIDI. Vous pouvez changer le tempo préprogrammé en vous servant de la molette et des boutons de la section TEMPO.

3. Adresse et nom du style musical ou du morceau
Cette plage d'écran affiche l'adresse (groupe, banque et numéro) ainsi que le nom ou le numéro et le nom du style musical (voyez page 18 dans la Première approche) ou du morceau.

4. Menu de fonctions
Le menu des fonctions vous permet de voir ce que les touches de fonction ([F1]~[F5]) vous permettent de faire. Le menu de fonctions de la page Master vous permet de choisir un mode de l'EM-2000 (Mixer, Param, MIDI, UsrStl, ou Disk). Une pression sur une touche de fonction vous amènera au menu du mode correspondant, où les touches de fonction servent à sélectionner les options propres à ce mode.

Voici les modes de l'EM-2000:

Mixer: Le mode Mixer vous permet de modifier la balance de volume, les niveaux des envois aux effets et diverses autres fonctions touchant au mode de production de son de lEM-2000.

Param (Parameter): Le mode Parameter vous permet d'éditer les paramètres généraux, les paramètres d'effet et diverses autres fonctions.

MIDI: Comme son nom l'indique, vous trouverez ici les fonctions MIDI (réglages de canaux et filtres MIDI) de votre EM-2000.

UsrStl (User Style): Choisissez ce mode pour créer vos propres accompagnements.

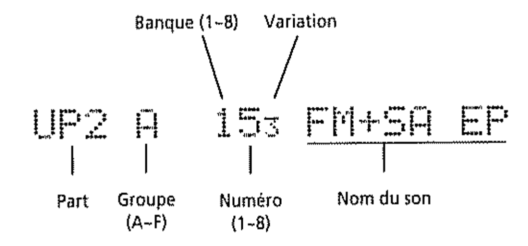
Disk: Le mode Disk sert à sauvegarder des données sur disquette, disque Zip ou sur un appareil SCSI externe ainsi qu'à les charger. Il vous permet également de formater vos disques et de faire des copies de secours (Backup).

Il y a quatre autres modes auxquels vous avez accès grâce à un bouton: le mode Tone (page 31 dans la Première approche), le mode Volume (page 16), le mode Disk List (page 10) et le mode MIDI Port (qui fait partie des réglages MIDI de l'EM-2000, page 97 dans la Première approche).

5. Barre de défilement de page
Les deux flèches constituent une représentation graphique des boutons [PAGE] ▲▼. Comme l'écran ne peut afficher que trois Parts simultanément, vous devez faire appel aux boutons [PAGE] ▲▼ pour appeler les informations concernant les Parts cachés.

Remarque: Le curseur noir (actuellement sur UP1) indique le Part pour lequel vous pouvez choisir un son. Il est parfaitement possible de faire défiler la page jusqu'à un Part actuellement invisible sans le sélectionner pour autant. Pour sélectionner un Part, vous devez utilisez la commande située à l'extrême gauche sous l'écran (appelée [DRUMS/PART]) ou les boutons de sélection de Part (sous l'écran).

6. Fenêtre d'information sur les Parts
Cette fenêtre vous permet de connaître les sons assignés aux Parts Directs. L'écran a cet aspect-ci:



(Le numéro de Variation n'est pas toujours affiché.) Votre EM-2000 se sert du format Variation car il contient plus de sons que la norme MIDI peut traiter. Une Variation est généralement une autre sorte de son appartenant à un groupe donné (d'où le nom *Variation*). Le son "St. FM EP" assigné à Upper 2, par exemple, est un autre type de son de piano électronique. C'est pourquoi l'EM-2000 ne le considère pas comme un Capital.

7. Affichage graphique d'accord
Cet affichage vous montre les touches enfoncées dans la zone de reconnaissance d'accords. Les informations concernant les accords alimentent l'Arranger (voyez "Sélection de la zone de reconnaissance d'accords" à la page 42 dans la Première approche).

8. Fenêtre de symbole d'accord
Cette fenêtre indique le nom du dernier accord que vous avez joué. Ces informations peuvent parfois dépanner le guitariste de votre groupe.

Astuce: Cet affichage peut se révéler fort précieux lorsque vous commencez à improviser et que la suite d'accords vous enthousiasme au point que vous vouliez en faire un morceau à part entière. Votre EM-2000 est équipé d'une fonction qui vous aide à retenir les changements. Nous vous suggérons d'activer le Chord Sequencer (voyez page 55 dans la Première approche) dès que vous vous mettez à improviser. De cette manière, vous pouvez reproduire les changements joués et les noter en copiant l'information donnée dans la fenêtre de symbole d'accord.

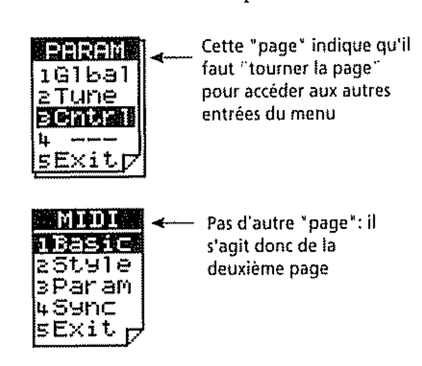
9. Fenêtre d'information sur le style/morceau
Cette fenêtre affiche soit la division du Style actuel et la mesure ("armure de temps") soit la mesure et le temps actuels ainsi que l'"armure de temps" du morceau Recorder que vous reproduisez.

10. Fenêtre MIDI Set
Cette fenêtre affiche le numéro du set MIDI actif.

1.3 Navigation à travers les pages d'écran

Touches de fonction et bouton [SHIFT]

Chaque touche de fonction est assignée à une ligne spécifique du menu des fonctions. La fonction elle-même peut varier mais la deuxième option du menu peut toujours être sélectionnée au moyen de la touche [F2]. Certains menus sont trop grands pour une seule page d'écran. Dans ce cas, le coin inférieur droit du menu de fonction aura cet aspect:



1. Pour "tourner la page", maintenez [SHIFT] enfoncé...

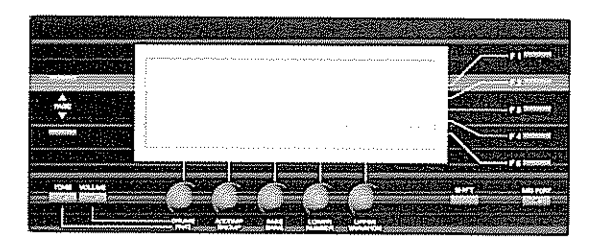
2. ... et appuyez sur la touche de fonction assignée à l'option voulue.
Mais revenons à la page Master.

3. Appuyez sur [F5] (Exit) jusqu'à ce que la page Master apparaisse:



MANUEL DE RÉFÉRENCE

Commandes, boutons [TONE] et [VOLUME]



L'EM-2000 dispose donc de neuf niveaux dont cinq sont accessibles via les touches de fonction. Les quatre autres peuvent être sélectionnés avec des boutons dédiés:

TONE: Affiche la page de sélection de sons. Vous pouvez alors sélectionner un Part, un groupe de Tones (A~F), une banque (1~8), un numéro (1~8), et une Variation. Pour quitter ce mode appuyez sur TONE ou sur [F5] (EXIT)

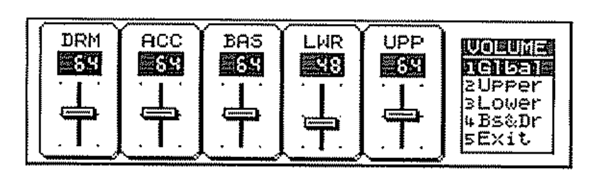
VOLUME: Permet de régler la balance de tous les Parts de l'EM-2000 (aussi bien les Parts Directs que les Parts Arranger). Notez, néanmoins, que seuls les Parts Directs peuvent être choisis via des boutons individuels (voyez plus bas). Appuyez sur [VOLUME] ou [F5] (Exit) pour quitter ce mode.

DISK LIST: Passe en mode Disk List qui vous permet de bénéficier de la base de données et des fonction Play & Search. Appuyez sur [DISK LIST] ou [F5] (Exit) pour quitter ce mode.

MIDI PORT: Affiche la page MIDI Port qui vous permet de sélectionner les Parts de l'EM-2000 qui sont reliés aux ports MIDI. Votre EM-2000 est multitimbral à 32 Parts ce qui signifie qu'il peut recevoir et transmettre des données MIDI pour 32 canaux. Cela peut paraître impossible puisque la norme MIDI est limitée à 16 canaux. L'EM-2000 dispose en fait de deux circuits MIDI indépendants. Voyez "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche.

Les commandes sont toujours assignées à un objet qui apparaît à l'écran. Elles fonctionnent généralement de gauche à droite: la commande située à l'extrême gauche contrôle ce qui est affiché à l'extrême gauche de l'écran, etc.

Remarque: Si vous n'avez pas sélectionné de mode particulier ni appuyé sur le bouton [TONE], vous pouvez utiliser une commande pour vous amener à la page volume.



Si vous tournez de nouveau la même commande, ou une autre, vous changerez le réglage du curseur de volume correspondant à l'écran.

Remarque: Les commandes sont sensibles au mouvement. Si vous les tournez lentement, vous produirez de faibles augmentations/diminutions de valeur tandis qu'un mouvement plus rapide produira des changements plus importants.

Affichage de valeur contrasté/normal

Certaines valeurs apparaissent sur un fond bleu tandis que d'autres sont affichées sur un fond clair.
L'EM-2000 contient une série de commutateurs pour sélectionner les valeurs de paramètres (volume, pan, etc.) à utiliser dans une situation donnée:

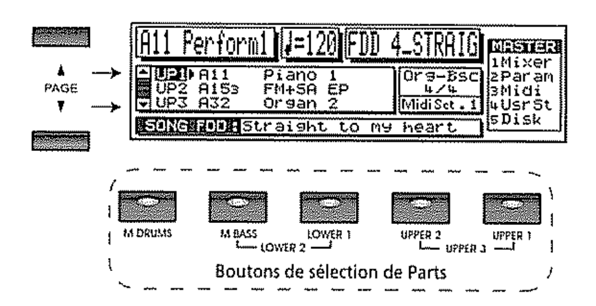
Contrasté (blanc sur bleu): Le Part en question utilise vos propres réglages ou ceux contenus dans le programme utilisateur actif.

Normal (bleu sur blanc): Le Part utilise les réglages du style musical ou du morceau.

Le système de caractères blanc-sur-bleu sert à indiquer qu'un Part utilise soit vos réglages, soit les réglages du style musical.

Boutons [PAGE] ▲▼ et boutons de sélection de Part

A la page Master, les boutons [PAGE] ▲▼ servent à faire défiler les Parts de l'EM-2000. De cette manière, vous pouvez visualiser les sons assignés aux Parts Directs.



Boutons de sélection de Parts

Lorsque vous faites défiler les Parts avec les boutons [PAGE] ▲▼ cela ne signifie pas que le Part de la ligne supérieure de la fenêtre est automatiquement sélectionné. Cela explique pourquoi le curseur noir et la flèche de droite ne sont pas toujours visibles.
Un seul Part peut être sélectionné. Vous pouvez alors lui choisir un son et le modifier. Notez que le témoin surmontant [UPPER1] sous l'écran est allumé. Il a la même fonction que le curseur dans la fenêtre d'information des Parts pour indiquer que le Part Upper1 est sélectionné.
Pour sélectionner certains Parts Directs, il faut actionner deux boutons: Lower 2 ([M.BASS] + [LOWER1]), Upper 3 ([UPPER1] + [UPPER2]) et MI ([M.DRUMS] + [M.BASS]). Une pression sur un ou deux boutons de sélection de Part produit trois choses:

1. Active le(s) témoin(s) du (des) bouton(s) que vous avez enfoncé(s).

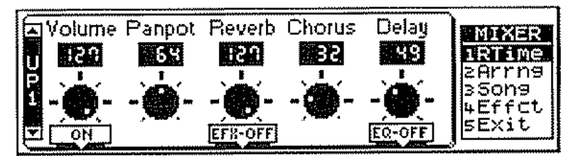
2. Place le curseur (et la flèche) sur le Part correspondant de la fenêtre d'information.

3. Place le Part sélectionné à la première ligne de la fenêtre d'information des Parts.

Astuce: Au lieu d'utiliser les boutons [PAGE] ▲▼ pour vérifier l'assignation des Tones, vous pouvez également appuyer sur le bouton de sélection de Part qui correspond au Part dont vous désirez vérifier les assignations. Cela présente l'avantage d'activer automatiquement le Part en question pour l'édition, ce qui n'est pas le cas lorsque vous faites défiler les Parts au moyen des boutons [PAGE] ▲▼.

Remarque: Lorsque la page Easy Master est affichée (voyez page 15 dans la Première approche), les boutons [PAGE] ▲▼ vous permettent de sélectionner directement le Part Direct voulu puisqu'un seul un Part Direct est affiché.

En mode Mixer, les boutons de sélection de Part (situés sous les commandes, sous l'écran) font office de commutateurs On/Off. Ainsi, à la page d'écran suivante, le bouton [UPPER1] sous l'écran vous permet d'activer et de couper l'égaliseur.



Lorsque les boutons de sélection de Part fonctionnent comme commutateurs On/Off, vous ne pouvez plus les utiliser pour sélectionner des Parts. Dans ce cas, la sélection de Parts doit s'effectuer au moyen des boutons [PAGE] ▲▼. C'est pourquoi la barre de défilement de page spécifie alors le nom d'un Part (Upper1 ici).

2. Disk List Edit: programmation de la base de données

A la page 23 dans la Première approche, nous vous avons montré comment utiliser les fonctions Disk List pour localiser les styles musicaux et les morceaux voulus.

L'EM-2000 vous permet de programmer des informations de base de données (Database) pour gérer vos styles et morceaux (songs) et d'entrer les notes du thème principal pour la fonction Play & Search (voyez page 26 dans la Première approche pour en savoir plus sur Play & Search). Bref, il nous reste à vous décrire en quoi consistent les fonctions Disk List Edit.

2.1 Sélection du mode Disk List Edit

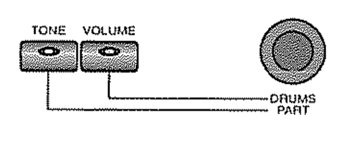
Les fonctions décrites ci-dessous sont disponibles en mode Disk List. Voici comment le sélectionner:

1. Mettez l'EM-2000 sous tension et insérez le disque Zip fourni si vous avez l'intention de vous en servir.

Remarque: VEILLEZ À INSERER LE DISQUE ZIP APRES AVOIR MIS L'EM-2000 SOUS TENSION

Remarque: Nous vous recommandons de faire une copie de secours du disque Zip fourni avant de poursuivre. Voyez "Fonctions Copy" à la page 104 de la Première approche

2. Appuyez sur le bouton [DISK LIST].

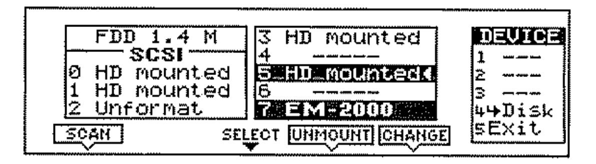




3. Si nécessaire, passez à l'étape (4) pour sélectionner le disque qui contient le(s) fichier(s) que vous souhaitez éditer. Sinon, passez à l'étape (7)):

Device

4. Appuyez sur [F4] (Dvice) pour sélectionner la page d'écran suivante:



Scan: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour scanner la chaîne SCSI. Cette fonction vous permet de voir quels appareils sont présents. N'oubliez pas de mettre l'appareil voulu sous tension avant de scanner la chaîne SCSI. Si vous avez l'intention d'utiliser le lecteur Zip interne, veillez à insérer le disque Zip *après* avoir mis l'EM-2000 sous tension.

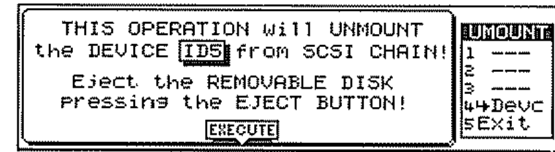
Durant la recherche, le message "EXECUTING" est affiché.

Select: Utilisez la commande [BASS/BANK] (Select) pour amener la flèche à côté du disque monté que vous voulez utiliser. Les numéros vides (les numéros ID SCSI non utilisés) ne peuvent pas être sélectionnés.

Remarque: Les fichiers sur disquette contiennent des informations pour base de donnée. Vous pouvez toutefois les renommer avec la fonction Rename ou les effacer avec Delete.

Change: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour rendre le support sélectionné actif (celui sur lequel l'EM-2000 sauvegarde ou d'où il charge ses données).

Unmount: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour passer à une page d'écran où vous pouvez "démonter" (unmount) un appareil SCSI:



Il est, par exemple, indispensable de démonter ID5 (le lecteur Zip interne) lorsqu'il ne contient pas le disque voulu. Vous ne pouvez pas éjecter un disque Zip sans démonter le lecteur au préalable (même si vous appuyez sur le bouton EJECT du lecteur interne). Utilisez donc cette commande avant d'éjecter un support amovible (disques magnéto-optiques, Jaz, etc.).

Remarque: Il est toutefois inutile de démonter le lecteur de disquette (FDD).

Remarque: Vous ne pouvez démonter que des appareils qui sont accompagnés de la mention "HD mounted".

5. Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour démonter l'appareil SCSI voulu.

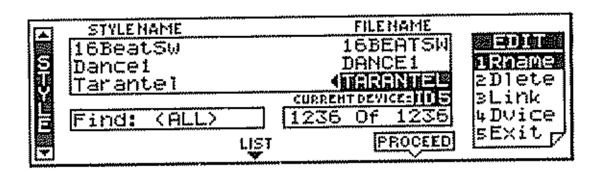
6. Appuyez sur le bouton EJECT de l'appareil démonté, enlevez le disque, insérez-en un autre et appuyez sur [F4] ↳Devc pour revenir à la page Device.

Cela vous ramène à la page d'écran affichée sous l'étape (4).

7. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur une touche de fonction:
[F1] pour Rename (nouveau nom et/ou informations Database pour morceaux et styles), [F2] pour Delete (effacer un fichier du disque), ou [F3] pour "♩ Input" (entrée de notes pour Play & Search).

2.2 Rename: Informations Database/noms de fichiers

Après avoir appuyé sur [SHIFT]+ [F1], l'écran ressemble à ceci:

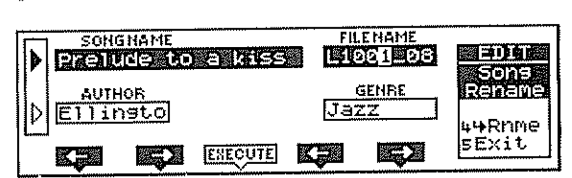


1. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner STYLE ou SONG (dans la barre de défilement). Cela dépend évidemment de ce que vous voulez: changer le nom ou les informations de base de données d'un style musical ou d'un morceau sur le disque.

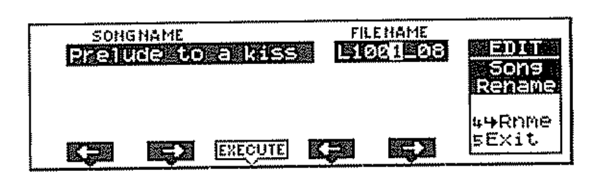
Remarque: Vous pouvez vous servir des fonctions Find pour localiser le fichier voulu sur n'importe quel APPAREIL BRANCHE sauf sur le FDD. Voyez "Accès rapide aux styles musicaux et aux morceaux du disque Zip fourni" à la page 23 de la Première approche pour en savoir plus. Ici, vous pourriez sélectionner "Find ALL".

2. Utilisez la commande [BASS/BANK] (List) pour sélectionner le fichier à éditer.

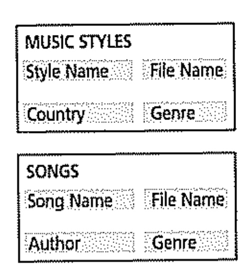
3. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Proceed) pour afficher la page suivante:



Remarque: Si le lecteur de disquette (FDD) est l'appareil actif, le CURRENT DEVICE, l'écran a l'aspect illustré ci-dessous. Dans ce cas, Rename fonctionne comme les fonctions Rename en mode Disk (voyez page 76); il vous sera donc impossible de programmer des informations de base de données. En outre, le tri se fait par nom de fichier.



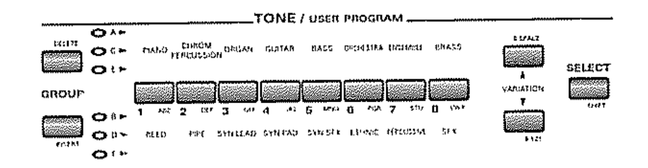
4. Utilisez [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la ligne supérieure (Style/Song Name et File Name) ou inférieure (Country/Author et Genre).
Voici les entrées de base de données disponibles pour les styles musicaux et les morceaux:



Les options de la ligne inférieure (Country, etc.) ne sont disponibles que si le support actif (CURRENT DEVICE) n'est pas FDD.

5. Utilisez [M.DRUMS] sous l'écran et [M.BASS] déplacer le curseur dans la zone de gauche (ligne inférieure ou supérieure) et entrez le caractère voulu avec les boutons du pavé TONE/USER PROGRAM.

6. Utilisez [UPPER2] sous l'écran et [UPPER1] pour déplacer le curseur dans la zone droite (ligne inférieure ou supérieure) et entrez le caractère voulu avec les boutons du pavé TONE/USER PROGRAM.

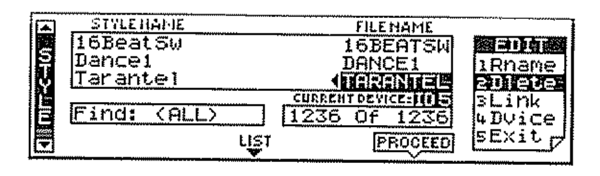


Remarque: Voyez page 25 dans la Première approche pour en savoir plus sur l'usage du pavé TONE/USER PROGRAM pour l'entrée des noms.

7. Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour sauvegarder le fichier sélectionner avec les nouvelles informations (ou nom) et pour revenir à la page Rename. Vous pourriez aussi appuyer sur [F4] (➥Rnme) pour revenir à la première page Rename. Dans ce cas, les nouvelles informations ou le nouveau nom n'est pas sauvegardé sur disque. Une autre possibilité consiste à appuyer sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

2.3 (Disk List) Delete

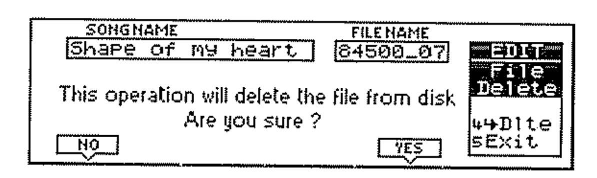
Après avoir appuyé sur [SHIFT] + [F2] (voyez page 11), l'écran a l'aspect suivant:



1. Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner STYLE ou SONG (dans la barre de défilement).
Remarque: Vous pouvez vous servir de la fonction Find pour localiser un fichier sur n'importe quel support actif à l'exception du lecteur de disquette (FDD). Voyez page 50 dans la Première approche pour en savoir plus. Ici, cependant, File Name est la seule rubrique prise en considération. Après tout, c'est un fichier que vous voulez effacer.

2. Utilisez la commande [BASS/BANK] (List) pour sélectionner le fichier à effacer.

3. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour passer à la page suivante.
Le nom du fichier choisi y est affiché.



4. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour effacer le fichier choisi.
Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran si vous renoncez à vous débarrasser de ce fichier.

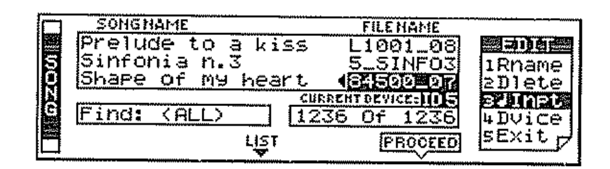
Vous pourriez aussi appuyer sur [F4] (➡Dlte) pour revenir à la première page Delete. Dans ce cas, le fichier n'est pas effacé. Vous pouvez aussi appuyer sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Remarque: Veillez à ne pas effacer de style musical ou de morceau utilisé dans un Custom Set (voyez page 78) ou un Song Set (voyez page 14).

2.4 Note (♩) Input

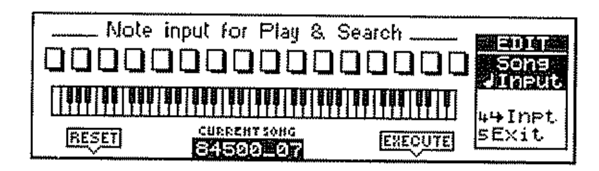
Cette fonction vous permet de programmer le thème qui devrait vous permettre de retrouver le morceau avec la fonction Play & Search (voyez page 26 dans la Première approche).

Après avoir appuyé sur [SHIFT] + [F3] (voyez page 11), l'écran a l'aspect suivant:



5. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le fichier Song dont vous souhaitez entrer le thème principal.
Remarque: Vous pouvez vous servir des fonctions Find pour localiser le fichier voulu sur n'importe quel APPAREIL BRANCHE sauf sur le FDD. Voyez "Accès rapide aux styles musicaux et aux morceaux du disque Zip fourni" à la page 23 de la Première approche pour en savoir plus. Ici, vous pourriez sélectionner "Find ALL".

6. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Proceed).



7. Jouez les notes.
Le rythme a peu d'importance. Les carrés se remplissent avec chaque note que vous jouez. Essayez d'entrer un thème que vous êtes susceptible de chercher. Cela vous permettra d'utiliser Play & Search à bon escient.
Remarque: Si vous avez fait une erreur, appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour annuler les notes entrées et recommencez.

8. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour sauvegarder le fichier (et les informations de note) sur disque.
Les morceaux qui contiennent des informations Play & Search sont reconnaissables au symbole de note (♩) affiché à gauche de leur nom.
Remarque: La fonction Play & Search fait partie des informations de base de données et non des morceaux euxmêmes

2.5 Disk Link: établir des liens avec des styles musicaux externes

Vous pouvez programmer vos propres liens vers des styles musicaux résidant sur un support externe de sorte que, lorsque vous sélectionnez une adresse groupe/banque/numéro, vous dites en fait à l'EM-2000 de copier les données du style musical voulu du disque dans la mémoire D88.

Les données sont utilisées automatiquement (il est donc inutile de sélectionner la mémoire D88 après avoir entré une adresse Disk Link.

Voici comment établir un lien:

Remarque: Les assignations Disk Link sont conservées dans une mémoire interne mais ne font pas partie des programmes utilisateur. Vous ne pouvez donc programmer "que" 111 liens en tout (et non 111 par programme utilisateur)

Remarque: Les réglages Disk Link sont sauvegardés dans une mémoire globale dont le contenu est conservé avec toutes les données de sets de programmes utilisateur (voyez "Save User Program Set" à la page 75)). Lorsque vous transférez un tel Set sur l'EM-2000 avec l'option "All" de la fonction de chargement de set de programmes utilisateur, les réglages Disk Link internes seront remplacés par les réglages que vous venez de charger. Veillez à sauvegarder vos réglages sur disque avant de charger tout un set de programmes utilisateur. Utilisez "Save User Program Set" à la page 75 pour sauvegarder les réglages

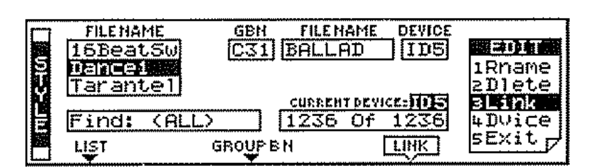
1. Appuyez sur le bouton [DISK LIST].

2. Appuyez sur [F4] (Dvce) à droite de l'écran. Voyez page 10 pour savoir comment sélectionner le support (device) à utiliser (le "Current Device").

Remarque: Vous pouvez également déterminer le Current Device après avoir sauté à la page [F3] (Link). Appuyez simplement sur [F4] et procédez comme décrit ci-dessus.

Remarque: Lorsque vous insérez une disquette, vous avez l'occasion de la définir comme support actuel (CURRENT DEVICE) sans devoir passer par la page Device. Voyez "Insertion de disquettes" à la page 108 de la Première approche

3. Appuyez sur [F1] (Style) pour passer au niveau Style puis maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur [F3] (Link).



4. Utilisez la commande [DRUMS/PART] (List) pour sélectionner le style musical résidant sur disque auquel vous voulez assigner une mémoire Disk Link.

Remarque: Si vous ne trouvez pas le style voulu, il faut peut-être changer le mode de recherche (Find). Voyez "ALL: agencer les fichiers alphabétiquement" à la page 24 de la Première approche pour en savoir plus

5. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner la mémoire Disk Link (C31~D87) à laquelle vous voulez assigner le style musical.

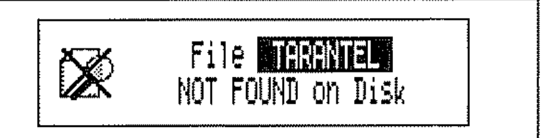
6. Appuyez sur le bouton clignotant [UPPER1] sous l'écran (Link) pour établir le lien. L'écran vous indique alors que le lien a bien été enregistré.

EXECUTING...

please Wait

Veuillez noter ce qui suit pour les styles Disk Link:

- Il faut sélectionner le groupe C, une mémoire comprise entre C31 et C88 ou le groupe D.
- Disk Link ne fonctionne que si le disque auquel une mémoire est liée est accessible et si le style musical est toujours disponible. Les références se font avec le nom de fichier. Si vous rebaptisez un style musical, Disk Link ne le trouvera plus. Vous aurez alors le message d'erreur suivant:



Insérez le disque, utilisez la fonction Scan à la page [F4] (Dvice) et refaites un essai.

MANUEL DE RÉFÉRENCE

3. Divers

3.1 Song Sets

Les Song Set sont particulièrement utiles pour les artistes qui se produisent sur scène car ils leur permettent de faire une pause sans laisser tomber le public. Il s'agit en fait de petites séquences qui précisent l'ordre dans lequel les fichiers standard MIDI d'un disque donnée doivent être joués.

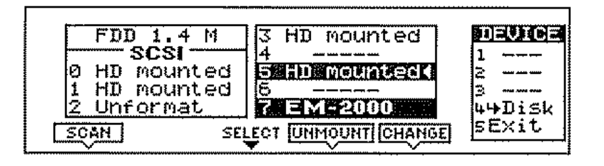
Les Song Sets peuvent engendrer une reproduction continue pouvant comprendre jusqu'à 99 morceaux sur disque (disquette, Zip, disque dur, etc.) ou alors s'arrêter à la fin de chaque morceau, ce qui signifie que vous devrez relancer la reproduction du morceau suivant manuellement.

Compilation d'un Song Set

1. Insérez le disque qui contient les morceaux que vous voulez assembler en Song Set dans le lecteur.
Remarque: N'utilisez pas de disquette de fichiers standard MIDI commerciale. Vous aurez peut-être besoin de la fonction Song Copy ou Disk Copy avant de commencer (voyez page 80).

2. A la page Master, appuyez sur [F5] (Disk).

3. Si nécessaire, appuyez d'abord sur [F4] (Dvice) pour sélectionner le lecteur qui contient les morceaux que vous voulez assembler en Set.



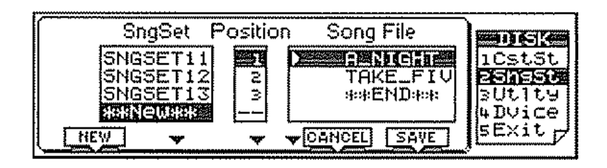
4. Si vous voulez utiliser un support externe SCSI qui était coupé lorsque vous avez mis l'EM-2000 sous tension, appuyez sur le bouton Part Select [M.DRUMS] sous l'écran pour scanner le bus SCSI.

5. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour amener la flèche (▶) à côté du support contenant le style musical ou le morceau à charger.

6. Appuyez sur Part Select [UPPER1] pour sélectionner le support (Device). L'EM-2000 lit rapidement le disque et compile les informations Database.

7. Appuyez sur [F4] (➡Disk) pour retourner en mode Disk.

8. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2] (SngSt).



La fenêtre SngSt affiche le nombre de Song Sets déjà disponibles sur disque. La fenêtre Position vous permet de programmer la séquence de morceaux c.-à-d. l'ordre dans lequel les morceaux doivent être joués.

9. Appuyez sur Part Select [M.DRUMS] pour créer un nouveau Song Set.

10. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le morceau sur le disque qui doit être reproduit le premier (assigné à la Position 1).
Remarque: Un Song Set ne peut utiliser que les fichiers Standard MIDI se trouvant sur le même disque que le Song Set lui-même.

11. Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner la Position 2.

12. Assignez un morceau à cette position avec la commande [BASS/BANK].

13. Répétez les étapes (11) et (12) pour compiler votre Song Set.
Choisissez End comme dernière entrée. Les morceaux qui suivent le repère End ne seront pas inclus dans votre Song Set.

14. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour sauvegarder votre Song Set.
Votre set de morceaux sera sauvegardé sous le premier numéro disponible. Il est impossible d'attribuer un nom à un set de morceaux.

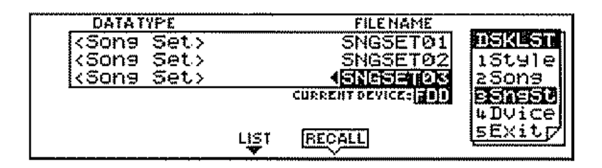
15. Attendez que le message OK Save Complete soit affiché et appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

Charger un Song Set (Database)

Vous pouvez charger des Song Sets aussi simplement que les styles musicaux ou les morceaux (fichiers Standard MIDI): avec la fonction Database.

1. Appuyez sur le bouton [DISK LIST].

2. Appuyez sur [F3] SongSet.



Vérifiez le numéro CURRENT DEVICE pour vous assurer que le bon support a été sélectionné. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F4] (Dvice) et sélectionnez-le (voyez "Compilation d'un Song Set").

3. Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner le Song Set voulu et appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour le charger.
Vous pouvez aussi appuyer sur Recorder [PLAY►/STOP■] pour lancer la reproduction du Song Set immédiatement.

4. Appuyez sur [F5] (Exit) pour revenir à la page Master.

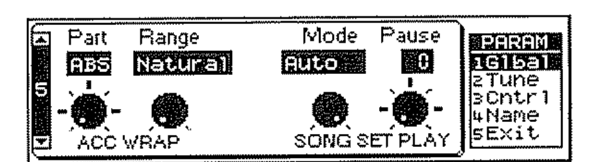
Song Set Play

Les fonctions Song Set Play vous permettent de spécifier la façon dont le Song Set choisi doit être reproduit.

1. A la page Master, appuyez sur [F2] pour sélectionner le mode Parameter.

2. Appuyez sur [F1] pour passer au niveau Global.

3. Utilisez [PAGE] ▲▼ pour sélectionner la cinquième page Global.



Mode (Auto, Manual): Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner **Auto** si la reproduction du Song suivant doit commencer automatiquement après que le temps de Pause se soit écoulé (voyez plus bas). Sélectionnez **Manual** si vous désirez déterminer vous-même quand le morceau suivant doit être reproduit.

Pause (0~99 secondes): La valeur Pause (utilisez [UPPER/VARIATION]) définit les blancs entre deux Songs dans une chaîne de morceaux. Notez que la valeur Pause n'est utilisée que lorsque vous choisissez le Mode Auto.

Reproduction d'un Song Set

Pour reproduire un Song Set, insérez le disque dans le lecteur, sélectionnez le support (avec Device, voyez plus haut) et servez-vous de la fonction Database pour le sélectionner. Appuyez sur Recorder [PLAY►/STOP■] pour lancer la reproduction du Song Set.

3.2 Utiliser l'EM-2000 avec des séquenceurs MIDI externes

Les données de morceau générées par le Recorder et le séquenceur 16 pistes de l'EM-2000 sont toujours sauvegardées sur disque sous forme de fichier SMF (standard MIDI). Cela signifie donc que vous pouvez les charger sur n'importe quel séquenceur ou logiciel séquenceur. En outre, l'EM-2000 transmet également des données MIDI (Parts Directs, Arranger, Song).

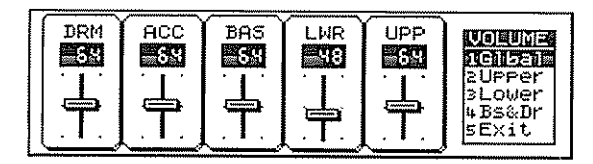
Certains séquenceurs et logiciels séquenceur définissent les messages de note en termes de valeurs Gate Time (de durée donc). Les données qui contiennent des messages Legato/Portamento risquent alors de ne pas être reproduites comme prévu initialement.

Après avoir transféré des données de l'EM-2000 vers un tel séquenceur (soit en les chargeant du disque, soit en les transmettant via MIDI), **augmentez la valeur Gate Time de tous les messages de note de "+1"** avant de les reproduire ou de les éditer avec le séquenceur externe. La plupart des séquenceurs offrent des fonctions d'édition globales qui devraient vous permettre de le faire sans perdre trop de temps.

4. Pages Volume et mode Volume

Page Master: [VOLUME]
Ou tournez une des cinq commandes

A la page Master, les 5 commandes sont assignées au volume des P arts Directs. Chaque fois que vous tournez une commande, la page Volume sera choisie (et le témoin [VOLUME] se met à clignoter).

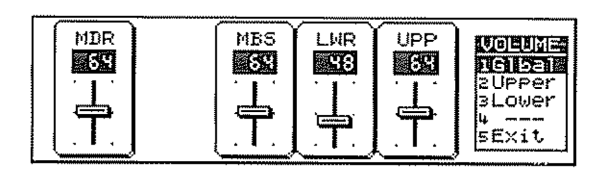


Tournez une fois de plus la commande pour changer le volume du Part correspondant. La page Volume disparaîtra après quelques secondes d'inaction. Si, cependant, vous appuyez sur le bouton [VOLUME] (le témoin reste allumé), la page Volume sera affichée jusqu'à ce que vous appuyiez de nouveau sur le bouton [VOLUME].

A cette page, les boutons de sélection de Part peuvent servir à étouffer (nom du Part affiché en minuscules) ou à activer les Parts (nom affiché en majuscules).

Page Volume en mode GM/GS

Si vous sélectionnez le mode Volume alors que le témoin [GM/GS MODE] est allumé (ce qui signifie que l'EM-2000 est en mode GM/GS), la page Volume a l'aspect suivant:



Voyez "Volume en mode GM/GS" à la page 74 de la Première approche.

4.1 Contrôle du volume (assignations de curseurs)

La commande située sous chaque section vous permet de contrôler le niveau du Part correspondant. Lorsque vous appuyez sur [F1], certains Parts Directs sont groupés, ce qui signifie que les commandes et les curseurs d'écran contrôlent deux sections ou plus (exemple: à la page "Glbal", le curseur UPP pilote le volume des Parts Upper 1/2/3 et du Part MI).

Les touches de fonction [F1]~[F4] vous permettent de changer les assignations commande/Part et vous offrent ainsi la possibilité de contrôler les paramètres de volume individuellement.

Global Volume

Appuyez sur [F1] pour afficher la page Global Volume. Cette page vous permet de déterminer la balance de "sections de Parts Direct" plutôt que des Parts Directs individuels. Voyez "Balance du Part (Volume & Mixer)" à la page 72 de la Première approche.

5. Pages Tone et mode Tone

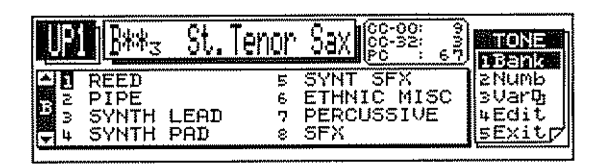
5.1 Sélection de sons (Tone)

Page Master: Boutons TONE/USER PROGRAM
ou [TONE] + commandes

Le mode Tone est semblable au mode Volume car la sélection d'un Tone pour un Part Direct appelle automatiquement une page du mode Tone. Le témoin du bouton [TONE] se met à clignoter et la page Tone disparaît après quelques secondes d'inaction.

Une pression sur le bouton [TONE], cependant, active le mode Tone (indicator lights); pour le quitter, appuyez une nouvelle fois sur [TONE].

Lorsque vous sélectionnez un groupe de sons ou TONE GROUP (A, B, C, D, E, F), si vous sélectionnez cette page en appuyant sur [F1] après avoir choisi le mode Tone, ou si vous tournez la commande [ACCOMP/GROUP] alors que la page du mode Tone est affichée, l'écran réagit en vous donnant une liste des banques qui peuvent être sélectionnés dans ce groupe:



Vous pourriez alors vérifier le contenu des banques des autres groupes en appuyant sur [PAGE]▼ ou [PAGE]▲. Cela n'active pas le groupe dont le nom apparaît dans la barre de déroulement.

Notez aussi l'"adresse MIDI" du Tone ou de la Variation sélectionnée: pour sélectionner le Tone "St. Tenor Sax" via MIDI, vous devez transmettre les commandes de contrôle CC00 "9", CC32 "3" et le changement de programme "67" (dans cet ordre) à l'EM-2000 (soit via MIDI ou à partir d'un fichier standard MIDI).

Voyez le Première approche pour en savoir plus sur la sélection de Tones et les pages affichées.

5.2 Tone Edit (Paramètres de Part)

[TONE] →[F4]



Modulation (Vibrato)

Le Vibrato est un effet créé en modulant la hauteur (pitch).

Vibrato Rate [-64~+63]: Ce paramètres règle la vitesse de modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) rendent la modulation préprogrammée plus rapide tandis que des valeurs négatives (–) la ralentissent.

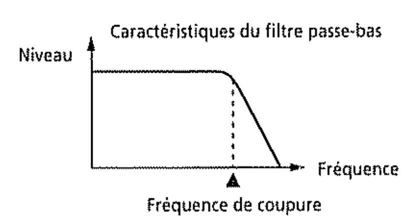
Vibrato Depth [-64~+63]: Ce paramètre règle l'intensité de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accentuent le tremblement tandis que des valeurs négatives (–) le diminuent.

Vibrato Delay -64~+63]: Ce paramètre règle le temps nécessaire pour que le vibrato commence. Des réglages positifs (+) allongent le temps précédant le début du vibrato tandis que des valeurs négatives (–) le raccourcissent.

Timbre (Filter)

En modifiant les réglages de filtre, vous pouvez contrôler le timbre du son. L'EM-2000 utilise des filtres passe-bas (Low Pass Filters ou LPF) qui ne laissent passer que des fréquences plus basses que la fréquence spécifiée.

TVF Cutoff [-64~+63]: Des réglages Cutoff Freq positifs signifie que vous laisserez passer davantage d'harmoniques et que le son en sera plus brillant. Plus cette valeurs plonge dans le négatif, moins il y aura d'harmoniques et plus le son deviendra doux (sombre).



Remarque: Pour certains sons, des réglages Cutoff Freq positifs (+) ne produiront pas de changement audible car leur paramètre Cutoff Freq préprogrammé est déjà réglé sur la valeur maximale.

MANUEL DE RÉFÉRENCE

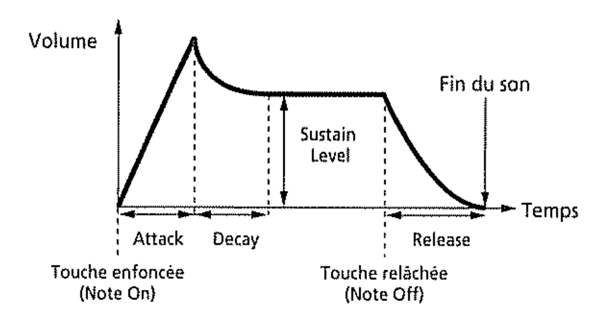
TVF Resonance [-64~+63]: Il s'agit d'un paramètre inévitablement associé au synthétiseur. Lorsque la valeur Resonance augmente, les harmoniques situées près de la fréquence de coupure seront soulignées afin de produire un son au caractère marqué.

Remarque: Pour certains sons, des réglages Resonance négatifs (–) ne produiront pas de changement audible.

Envelope

La forme de l'enveloppe est propre à chaque instrument et constitue un élément important dans la reconnaissance des sons que nous entendons. Les enveloppes de sons d'instruments de musique peuvent changer en fonction de la manière dont le musicien joue. Ainsi, s'il joue de la trompette fort et haut, par exemple, l'attaque sera rapide et le son sera brillant. Mais s'il en joue doucement et légèrement, l'attaque sera plus douce. Vous pouvez donc régler l'attaque d'un son en modifiant le temps d'attaque de l'enveloppe et, en modifiant les valeurs de l'enveloppe, vous pouvez simuler les caractéristiques de bon nombre d'instruments différents.

Les paramètres d'enveloppe affectent le volume (ou l'amplitude) et le filtre. Si la fréquence de coupure a été baissée, elle s'élèvera lorsque l'enveloppe s'élève et diminuera avec l'enveloppe.



Env Attack [-64~+63]: Ce paramètre détermine la manière dont le son débute. Des valeurs négatives accélèrent l'attaque et rendent le son plus agressif.

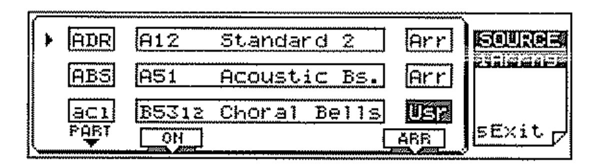
Env Decay [-64 ~+63]: Ce paramètre détermine le temps qu'il faudra au son pour passer du point le plus élevé de l'attaque au niveau Sustain (maintien).

Remarque: Les sons de percussion ont généralement un niveau de sustain 0. Les sons de piano et de guitare appartiennent à cette catégorie. Le fait de maintenir les touches enfoncées longtemps n'a pratiquement pas d'effet sur la durée des notes jouées.

Env Release [-64~+63]: Ce paramètre détermine le temps qu'il faudra au son pour disparaître, une fois la touche relâchée. La fréquence de coupure chutera également en fonction de ce réglage.

5.3 Source

[TONE] →[SHIFT] + [F1]



C'est à vous de déterminer si l'EM-2000 doit mémoriser les sons assignés aux Parts Arranger. Si vous ne modifiez pas le réglage Source, vous remarquerez qu'au bout d'un certain temps, le style musical revient aux sons originaux, préprogrammés.

Les commutateurs Source vous permettent, cependant, de veiller à ce que le son préprogrammé soit remplacé par le Tone de votre choix.

USR: Votre sélection de son reste en vigueur jusqu'à ce que vous choisissiez un autre son ou un autre programme utilisateur.

ARR: Votre choix de Tone pour les Parts Arranger est modifié par les réglages du style musical.

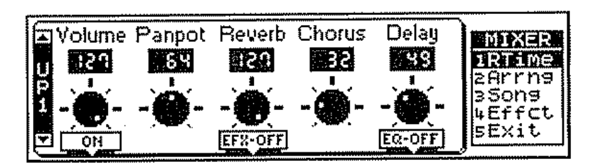
Remarque: Les commutateurs Source ne s'appliquent qu'aux messages "internes". Les changements de programme reçus via MIDI seront toujours exécutés, quel que soit le réglage des commutateurs Tone.

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part dont vous souhaitez modifier le réglage Source.

Si vous le voulez, vous pouvez également activer et couper le Part Arranger sélectionné en appuyant sur [M.BASS]. Le nom d'un Part que vous coupez est affiché en minuscules ("ac2", par exemple).

6. Mode Mixer

A la page Master, vous avez accès au mode Mixer en appuyant sur [F1]. Vous appellerez ainsi une page semblable à celle-ci:



(Comme l'EM-2000 est doté d'une fonction de mémoire de page, il peut sauter à une autre page lorsque vous sélectionnez le mode Mixer). Les touches de fonction [F1], [F2] et [F3] permettent de sélectionner la section de Parts à éditer. Après avoir choisi la section (RTime, Arrng, ou Song), sélectionnez le Part à éditer au moyen des boutons [PAGE] ▲▼.

Servez-vous des commandes sous les paramètres voulus pour changer les valeurs du Part sélectionné.

Parts sélectionnables: (*Parts Directs*) Upper 1/2/3, Lower 1/2, M. Bass, M. Drum, MI (M.INT), (Parts Arranger) A.Drum, A.Bass, Acc1~Acc6, (Parts Song) Sng1~Sng16.

6.1 Mixer\RTime et Mixer\Arrng

Page Master: [F1] (Mixer)→[F1] (RTime) ou [F2] (Arrng)
Sélection de Part: [PAGE] ▲▼

Volume (0~127): Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour régler le volume du Part sélectionné. La valeur "0" signifie que le Part ne sera pas audible tandis que "127" constitue le volume maximal.

Bien que la polyphonie ne pose pas de problème sur L'EM-2000, souvenez-vous que la valeur "0" ne signifie pas que le Part n'utilise pas le nombre requis de voix. Si vous n'avez pas besoin d'un Part à un moment donné, coupez-le avec le commutateur ON/OFF.

On/Off (étouffer un Part): Utilisez le [M.DRUMS] sous l'écran pour activer (On) ou étouffer (Off) le Part sélectionné. Ce commutateur fonctionne comme le commutateur Local (voyez page 68) en mode MIDI car le réglage On signifie que le Part en question ne sonne pas mais envoie tout de même des messages MIDI à la sortie MIDI OUT si le paramètre Part Switch (voyez page 71) est réglé sur "Int". Le réglage Mute d'un Part peut être sauvegardé dans un programme utilisateur.

Lorsqu'un Part est activé, son nom est affiché en majuscules (UP1, par exemple) dans la barre de déroulement. Si le Part est sur Off, son nom est affiché en minuscules (up1).

Remarque: Le paramètre MIDI\Param Part Switch (voyez page 71) vous permet de spécifier si un Part étouffé envoie des données MIDI ou non.

Panpot (0~64~127, Rnd): Vous permet de déterminer la position stéréo (panoramique) du Part sélectionné. Voyez "Panpot (position stéréo)" à la page 74 de la Première approche. La valeur "0" signifie que le Part sera placé à l'extrême gauche, "64" le place au centre (volume identique pour le canal droit et le canal gauche) tandis que "127" le place à l'extrême droite. Choisissez "Rnd" (Random ou aléatoire) pour que le Part se déplace dans l'image stéréo de façon imprédictible.

Reverb (0~127): Le niveau Reverb Send est assigné à la commande [BASS/BANK]. Vous pouvez choisir des valeurs différentes pour chaque Part. La valeur "0" signifie que le Part en question ne sera pas traité par l'effet Reverb tandis que la valeur "127" représente le niveau de réverbération maximum. Ce paramètre joue le même rôle que la commande AUX Send sur une console de mixage.

Chorus (0~127): Le niveau Chorus Send est assigné à la commande [LOWER/NUMBER]. Vous pouvez choisir des valeurs différentes pour chaque Part.

Delay (0~127)

Le niveau Delay Send ne peut être réglé que pour des Parts Directs. Les parts Arranger ne peuvent être traités par l'effet Delay.

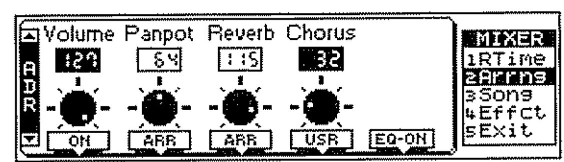
EFX ON/OFF: Permet de spécifier si le Part en question doit être traité par le DSP EFX. L'assignation d'un Part au DSP EFX signifie aussi que les réglages Reverb, Chorus et Delay Send ne sont plus utilisés. Voyez aussi "Effet Insertion (DSP EFX)" à la page 76 de la Première approche.

Remarque: Le DSP EFX n'est disponible que pour les Parts Directs.

Equalizer (On/Off): Utilisez le [UPPER1] sous l'écran pour activer ou désactiver (On/Off) l'égaliseur pour le Part sélectionné. Désactivez-le si vous ne voulez pas que le Part soit traité par l'égaliseur 2 bandes.

Commutateurs Source pour les Parts Arranger

Page Master: [F1] (Mixer)→[F2] (Arrng)
[PAGE] ▲▼ pour sélectionner un Part Arranger (ADR, ABS, ACC1-ACC6)



Appuyez sur Part Select [M.BASS], [LOWER1] ou [UPPER1] pour sélectionner ARR ou USR.

MANUEL DE RÉFÉRENCE

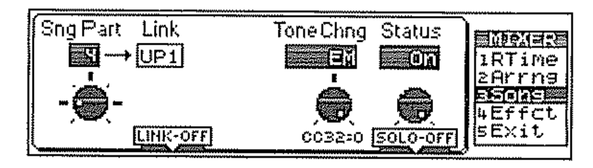
USR: Les réglages restent effectifs jusqu'à ce que vous les changiez ou que vous sélectionniez un autre programme utilisateur (USR est l'abréviation de *User Program*).

ARR: Dans ce cas, les réglages de Parts Arranger sont affectés par les réglages contenus dans les motifs des styles musicaux utilisés.

6.2 Mixer\Song

Page Master: [F1] (Mixer)→[F3] (Song)

En mode Mixer, appuyez sur [F3] pour appeler la page suivante:



Ici, vous pouvez régler divers paramètres pour les parts Song joués par le Recorder. Notez que ces paramètres s'ajoutent ou modifient des réglages contenus dans les fichiers standard MIDI. A la différence des pages RTime et Arrng, ces paramètres sont des paramètres de contrôle plutôt que des réglages absolus. Vous pouvez sauvegarder des réglages supplémentaires directement avec le morceau (voyez "Header Post Edit" à la page 46).

Sng Part (1~16): Choisissez d'abord le Part Song voulu avec la commande [DRUMS/PART] avant de modifier les autres paramètres de cette page.

Link (On/Off): Le paramètre Link n'est disponible que pour les Parts Song assignés aux Parts Directs. Ces assignations sont préprogrammées et ne peuvent donc pas être modifiées.

Part Sng (Fonction SMF)	Part EM-2000
10 (Batterie)	M. Drums
2 (Basse)	M Bass
4 (Solo/Mélodie)	Upper1
6 (Contre-mélodie)	Upper2
11 (Non spécifié)	Lower 1
13 (Non spécifié)	Upper3
14 (Non spécifié)	Lower 2
15 (Non spécifié)	M. Int

Lorsque Link est sur On, vous pouvez jouer un Part Direct sur le clavier et laisser le Part Song lié (linked) choisir des Tones pour vous. C'est pratique lorsque vous utilisez la fonction Minus One (voyez "Status" ci-dessous): vous pouvez étouffer la mélodie (souvent le Part Song 4) pour la jouer vous-même. Si vous êtes content de la sélection de Tone contenue dans le fichier standard MIDI, réglez Link sur On. Sinon, choisissez l'option Off et choisissez le Tone que vous voulez pour le Part mélodie que vous jouez en temps réel. La sélection de Tones pour les Parts Song peut être sauvegardée dans un programme utilisateur.

Tone Change (Old, G-800, EM): Voyez "Tone Change: Old, G-800 et EM" à la page 62 de la Première approche.

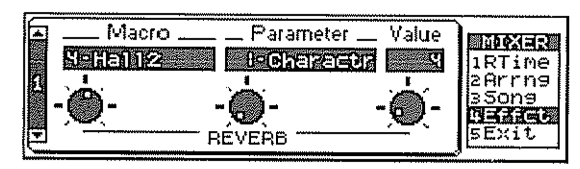
Status (On/Off) (Minus One): Le paramètre Status vous permet de déterminer le statut du Part Song sélectionné: Mute (étouffé) ou On (actif). Lorsque vous choisissez Mute (étouffé), le Part Song sélectionné n'est plus audible. La sélection de Mute revient à activer la fonction de reproduction Minus One sur d'autres instruments. Réglez ce paramètre sur On pour tous les Parts Song qui doivent être reproduits.

Solo On/Off: Utilisez le [UPPER1] sous l'écran pour activer (Solo On) ou désactiver (Solo Off) le mode Solo pour le Part sélectionné. Solo On signifie que seul le Part Song sélectionné sera audible.

6.3 Pages Mixer\Effect

Page Master: [F1] (Mixer)→[F4] (Effct)

[PAGE] ▲▼ pour sélectionner la page voulue (1~6)



Reverb

Vous ne pouvez régler qu'un paramètre à la fois. Cela ne signifie cependant pas que les valeurs de paramètre invisibles ne sont plus valables lorsque vous sélectionnez un autre paramètre. Veillez à ne pas choisir de Macro après avoir ajusté les paramètres en fonction de vos besoins car la sélection d'un autre Macro ramène la valeur de tous les paramètres à leur valeur par défaut.

Macro: Les Macros vous permettent de sélectionner un des effets (appelés *Character*) (voyez ci-dessous) ainsi que des valeurs adéquates (mais préprogrammées) pour tous les paramètres Reverb (PreLPF~RevPreDlyT). La différence entre Macro et Character (voyez plus bas) est que le premier fait ce que son nom implique: il appelle un programme Macro qui comprend une sélection de Character et des réglages de paramètre pour le Character sélectionné (ou type).

Room1, Room2, Room3: Ces effets de réverbération simulent celle d'une pièce. Il s'agit d'une réverbération bien définie et spacieuse.

Hall1, Hall2: Ces effets simulent la réverbération d'une salle de concert. La réverbération obtenue ici est plus profonde que les réverbérations Room.

Plate: Cet effet imite une réverbération par plaque (un effet de studio utilisant une plaque métallique pour simuler une réverbération naturelle).
Delay: Delay conventionnel qui produit un effet d'écho.
Panning Delay: Delay spécial qui déplace les sons retardés vers la gauche et vers la droite. C'est efficace lorsque vous écoutez en stéréo.

Comme le Delay ne peut normalement servir que pour un Part, utilisez le Delay individuel pour des effets d'écho. De cette façon l'effet Reverb peut servir à "approfondir" le son.

Paramètres Reverb

Character (0~7): Ce paramètre vous permet de sélectionner un effet Reverb. Vous nous suivez toujours? Character ne fait que spécifier le type de Reverb voulu. Il ne charge pas les valeurs préprogrammées pour les paramètres Pre-LPF~RevPreDlyT. En fait, Character (c.-à-d. le choix du type de Reverb) est lui-même un paramètre Macro. Cela explique pourquoi vous pouvez sélectionner le Macro *Room 2* et régler le *Delay* pour Character. La sélection d'un autre Character ne ramène donc pas les autres valeurs de paramètre à leur réglage usine. Un Macro, par contre, appelle un type de Reverb et des réglages appropriés pour cet effet.

Pre-LPF (0~7): Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal du Tone envoyé à la Reverb pour couper la plage des hautes fréquences. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront une réverbération plus sourde. Notez que ce paramètre ne s'applique qu'au signal envoyé à l'effet Reverb. Si vous voulez couper les hautes fréquences des signaux directs de Tone, servez-vous de l'égaliseur (voyez page 22).

Rev Level (0~127): Ce paramètre règle le volume de l'effet Reverb (ou le signal Master AUX si vous êtes plus familier avec le vocabulaire pour mélangeur). Des valeurs plus élevées produiront une réverbération plus forte.

Rev Time (0~127): Ce paramètre détermine le temps que durera la réverbération. Plus les valeurs sont élevées, plus la réverbération sera longue.

Rev Delay Fb (0~127): Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous sélectionnez Rev Charac 6 Delay ou 7 Panning Delay. Il détermine le mode de répétition du Delay. Des valeurs élevées produisent plus de répétitions.

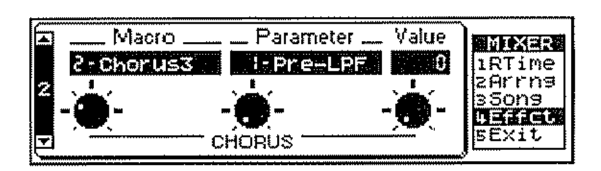
RevPreDlyT (0ms~127ms): Ce paramètre détermine l'intervalle de temps entre le signal original ("sec") et le début de l'effet Reverb. Des valeurs élevées produisent un temps de pré-Delay plus long et simule un espace réverbérant plus vaste.

Value

Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour spécifier une valeur pour le paramètre sélectionné. Pour que ce soit plus clair, nous avons indiqué la plage de réglage à côté des paramètres respectifs (voyez plus haut).

Remarque: N'oubliez pas que tout changement effectué ici s'applique à tous les Parts qui utilisent cet effet. Vérifiez donc bien le résultat sur le son des autres Parts.

Chorus



Macro: Le Chorus élargit l'image du son et son spectre. Vous avez le choix entre 8 types de Chorus.

Chorus 1~4: Effets Chorus conventionnels ajoutant espace et profondeur au son.

Feedback Chorus: Effet Chorus avec un effet flanger et un son doux.

Flanger: Cet effet fait un peu penser à un avion qui décolle et atterrit.

Short Delay: Delay avec retard bref.

Short Delay (FB): Retard bref avec de nombreuses répétitions.

Comme le Delay ne peut en général ne s'appliquer qu'à un Part, utilisez le Delay individuel pour créer des effets d'écho. De cette manière, l'effet Chorus peut servir à épaissir l'image stéréo.

Paramètres Chorus

Cho Pre-LPF (0~7): Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal du son envoyé au Chorus pour couper la plage des hautes fréquences. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront un Chorus plus sourd.

Cho Level (0~127): Ce paramètre détermine le volume global de l'effet Chorus. Si un seul son contient trop de Chorus, baissez la valeur Chorus Send (voyez page 21) plutôt que la valeur Cho Level.

ChoFeedback (0~127): Ce paramètre détermine le niveau auquel le son Chorus est renvoyé (feedback) au Chorus. Avec le feedback, vous obtiendrez un son de Chorus plus dense. Des valeurs élevées produisent un niveau de feedback plus important.

Cho Delay (0~127): Ce paramètre détermine le temps de retard de l'effet Chorus. Des valeurs élevées produisent une déviation de hauteur du son de Chorus plus importante.

Cho Rate (0~127): Ce paramètre détermine la vitesse (fréquence) à laquelle le Chorus est modulé. Des valeurs élevées produisent une modulation plus rapide.

Cho Depth (0~127): Ce paramètre détermine la profondeur de la modulation. Des valeurs élevées produisent une modulation plus profonde.

Cho → Reverb (0~127): Ce paramètre détermine la quantité de Chorus envoyé au Reverb. Des valeurs élevées envoient davantage de Chorus. La valeur "127" vous permet en fait de brancher les effets Chorus et Reverb en série (le Chorus avant le Reverb). Si vous ne souhaitez pas que le signal Chorus soit traité par l'effet Reverb, réglez cette valeur sur "0".

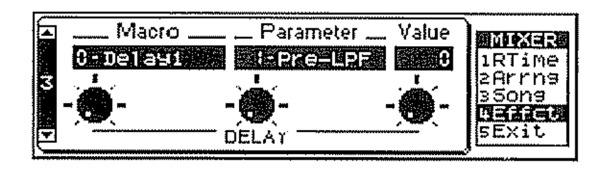
Cho→Dly (0~127): Ce paramètre détermine la quantité de son avec Chorus envoyé au Delay. Des valeurs élevées envoient davantage de Delay. La valeur "127" vous permet en fait de brancher les effets Chorus et Delay en série (le Chorus avant le Delay). Si vous ne souhaitez pas que le signal Chorus soit traité par l'effet Delay, réglez cette valeur sur "0".

Astuce: Utilisez ce paramètre lorsque vous voulez traiter un Part Arranger avec l'effet Delay (voyez plus bas). Si vous ne voulez que le Delay, choisissez la valeur 0 pour Chor Delay, Cho Rate et Cho Depth. Souvenez-vous, néanmoins, que cela signifie que vous ne disposez plus d'un effet Chorus proprement dit.

Value

Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour spécifier une valeur pour le paramètre sélectionné. Pour que ce soit plus clair, nous avons indiqué la plage de réglage à côté des paramètres respectifs (voyez plus haut).

Delay



Macro: Le Delay crée des échos. Il est également possible d'accentuer la profondeur et l'espace d'un son en y ajoutant un bref Delay (une technique souvent utilisée pour des morceaux rock'n roll et dans des bars à karaoke). Vous avez le choix entre 10 types de Delay.

Delay 1~3: Delays conventionnels; les Delays 1, 2 et 3 ont des retards progressivement plus longs.

Delay 4: Delay avec un retard relativement court (effet de type "slap back").

Pan Delay 1~3: Le son avec Delay se déplace entre la droite et la gauche. Efficace en stéréo. Les Delays 1, 2 et 3 ont des retards de plus en plus longs.

Pan Delay 4: Delay plutôt bref; le son avec Delay se déplace entre la gauche et la droite ce qui est efficace en stéréo (effet de type "slap back" stéréo).

Dly To Rev: De la réverbération est ajoutée au Delay qui se déplace entre la gauche et la droite. Efficace en stéréo.

PanRepeat: Le Delay se déplace entre les canaux droit et gauche mais la position Pan et différente des effets repris ci-dessus. Efficace en stéréo

Paramètres Delay

Dly Pre-LPF (0~7): Un filtre passe-bas peut être appliqué au signal envoyé au Delay pour couper la plage des hautes fréquences. Des valeurs élevées couperont davantage de hautes fréquences et produiront un Delay plus sourd.

Dly Time C (0.1ms~1.0s): L'effet Delay de l'EM-2000 vous permet de régler trois temps de retard qui ne sont utiles que lorsque vous écoutez en stéréo: centre (C), gauche (L) et droite (R). Delay Time C détermine le temps de retard du Delay situé au centre.

DlyTRatioL/R (4%~500%): Ce paramètre détermine le temps de retard du Delay situé à gauche et à droite sous forme de pourcentage du Delay central. La valeur "100%" signifie que le Delay gauche ou droit a la même vitesse de répétition que le Delay central.

Dly Level C/L/R (0~127)

Ces paramètres déterminent le volume des Delays central, gauche et droit. Des valeurs élevées produisent un Delay plus fort.

Dly Level (0~127): Ce paramètre spécifie le volume global des Delays central, gauche et droit. Des valeurs élevées produisent un Delay global plus fort.

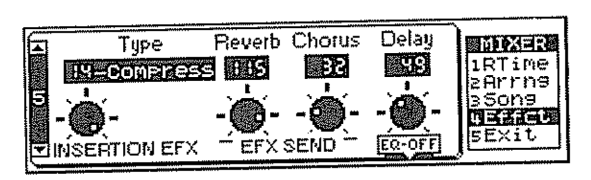
Dly Fback (–64~ 0 ~+63): Ce paramètre spécifie le nombre de répétition effectuées par le Delay. Avec une valeur "0", le Delay ne produit pas de répétitions. Avec des valeurs élevées, il y aura davantage de répétitions. De valeurs négatives (–) inverseront la phase du Delay central lors du feedback. Ces valeurs négatives sont efficaces avec des temps de Delay courts.

Dly→Rev (0~127): Ce paramètre détermine la quantité de Delay envoyé au Reverb. Des valeurs élevées signifient que la part de Reverb sera plus importante dans le signal de Delay. Veillez à ne pas abuser de cet effet car il a tendance à rendre l'image sonore floue.

Equalizer

Voyez la page 75 de la Première approche.

Paramètres DSP EFX



(EFX) Type: Permet de sélectionner l'algorithme EFX voulu. Le Type est chargé avec les préréglages adéquats qui ne peuvent pas être modifiés sur l'EM-2000 même. Vous pouvez toutefois modifier deux paramètres par Type avec les deux paramètres SOURCE (voyez page 77 dans la Première approche). Voyez page 114 pour en savoir plus sur les Types d'effets et les paramètres contrôlables.

Lorsqu'il est combiné avec un algorithme EFX (voyez page 116), le paramètre Panpot de la page 19 vous permet de choisir l'effet qui traitera le Part en question. Sélectionnez "1" (extrême gauche) pour envoyer le signal du Part à un effet ou "127" (extrême droite) pour l'envoyer à l'autre effet. De tels algorithmes parallèles vous permettent d'utiliser deux effets d'insertion simultanément.

Remarque: Appuyez sur [UP1 SET RECALL] en face avant pour charger le Type EFX assigné en usine au son actuel du Part Upper1. N'appuyez PAS sur ce bouton si vous avez déjà choisi un autre effet Insertion EFX que vous ne souhaitez pas changer. Voici les assignations usine (aux numéros de changement de programme, ce qui signifie qu'elles s'appliquent à toutes les banques CC00 et CC32 qui sont liées à ces numéros de changement de programme).

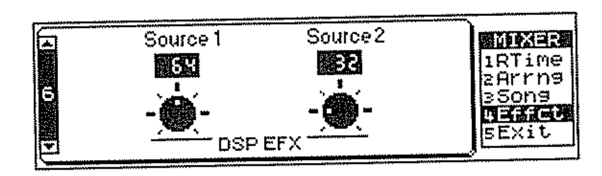
PC	EFX #	EFX	PC	EFX #	EFX	PC	EFX #	EFX
1	38	Reverb	44	38	Reverb	87	60	FL→Delay
2	01	Enhancer	45	38	Reverb	88	82	FL/Delay
3	11	Phaser	46	39	GteRevNr	89	33	St Delay
4	30	StChorus	47	38	Reverb	90	34	Mod Dly
5	78	RhodMlt1	48	38	Reverb	91	14	StFlangr
6	01	Enhancer	49	38	Reverb	92	33	St Delay
7	38	Reverb	50	38	Reverb	93	28	Hexa Cho
8	12	Auto Wah	51	30	StChorus	94	81	Cho/Dly
9	34	Mod Dly	52	60	FL→Delay	95	28	Hexa Cho
10	37	TmCtrDly	53	38	Reverb	96	32	3Dchorus
11	39	GteRevNr	54	35	3Tap Dly	97	39	GteRevNr
12	29	Trem Cho	55	37	TmCtrDly	98	28	Hexa Cho
13	31	Space D	56	38	Reverb	99	38	Reverb
14	46	3D Auto	57	39	GteRevNr	100	38	Reverb
15	38	Reverb	58	39	GteRevNr	101	31	Space D
16	39	GteRevNr	59	39	GteRevNr	102	14	StFlangr
17	62	RotarMlt	60	39	GteRevNr	103	43	3D Delay
18	13	Rotary	61	38	Reverb	104	43	3D Delay
19	62	RotarMlt	62	39	GteRevNr	105	38	Reverb
20	38	Reverb	63	01	Enhancer	106	39	GteRevNr
21	38	Reverb	64	01	Enhancer	107	38	Reverb
22	01	Enhancer	65	36	4Tap Dly	108	38	Reverb
23	01	Enhancer	66	39	GteRevNr	109	39	GteRevNr
24	01	Enhancer	67	01	Enhancer	110	39	GteRevNr
25	01	Enhancer	68	39	GteRevNr	111	39	GteRevNr
26	01	Enhancer	69	38	Reverb	112	39	GteRevNr
27	46	3D Auto	70	38	Reverb	113	37	TmCtrDly
28	60	FL→Delay	71	38	Reverb	114	39	GteRevNr
29	14	StFlangr	72	38	Reverb	115	39	GteRevNr
30	04	Overdrv2	73	38	Reverb	116	44	2PitchSh
31	10	Distort4	74	38	Reverb	117	14	StFlangr
32	10	Distort4	75	36	4Tap Dly	118	11	Phaser
33	31	Space D	76	33	St Delay	119	60	FL→Delay
34	14	StFlangr	77	36	4Tap Dly	120	38	Reverb
35	89	PH/AtWah	78	37	TmCtrDly	121	46	3D Auto
36	34	Mod Dly	79	37	TmCtrDly	122	01	Enhancer
37	14	StFlangr	80	37	TmCtrDly	123	35	3Tap Dly
38	32	3Dchorus	81	37	TmCtrDly	124	38	Reverb
39	14	StFlangr	82	37	TmCtrDly	125	14	StFlangr
40	46	3D Auto	83	33	St Delay	126	33	St Delay
41	38	Reverb	84	37	TmCtrDly	127	43	3D Delay
42	38	Reverb	85	52	OD→Delay	128	38	Reverb
43	38	Reverb	86	60	FL→Delay			

Reverb (0~127): La valeur "0" signifie que le DSP EFX ne sera pas traité par l'effet Reverb alors que la valeurs "127" constitue le niveau maximum de réverbération.

Chorus (0~127): Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour déterminer le niveau du signal DSP EFX envoyé au Chorus.

Delay (0~127): Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour déterminer le niveau du signal DSP EFX envoyé au Delay.

Source 1 & 2



Voyez "Réglage des deux paramètres Source" à la page 77 de la Première approche.

MANUEL DE RÉFÉRENCE

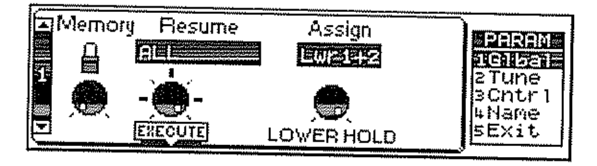
7. Mode Parameter

Comme nous l'avons dit dans le Première approche, le mode Parameter contient des paramètres qui modifient divers aspect de l'EM-2000.

1. Paramètres Global
2. Paramètres Arranger
3. Parts Directs
4. Paramètres de contrôleur
5. Paramètres de programme utilisateur
6. Commutateurs Source pour certains de ces paramètres

7.1 Param\Glbal\1

Page Master: [F2] (Param)→[F1] (Glbal)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



Memory: verrouillée/déverrouillée

(Paramètre Global) Ce paramètre vous permet d'activer (verrouiller) ou de désactiver (déverrouiller) la fonction de protection de la mémoire. Lors de la mise sous tension, l'EM-2000 active toujours la protection de la mémoire pour éviter toute perte accidentelle de données. Notez qu'il est pratiquement impossible d'effacer un programme utilisateur ou un MIDI Set parce que vous devez maintenir le bouton [WRITE] enfoncé tout en spécifiant le numéro de la programme utilisateur. De plus, vous avez toujours la possibilité de couper la protection de la mémoire juste avant de sauvegarder des données dans une des mémoires de l'EM-2000.

Resume

(Paramètre de programme utilisateur) La fonction Resume vous permet de spécifier les réglages du programme utilisateur 00 qui doivent être chargés. Le programme utilisateur 00 FreePanl contient des réglages par défaut et, surtout, des réglages de commutateurs Source qui permettent à un style musical de modifier les paramètres concernés en fonction de leurs propres réglages.

Il est inutile de charger tous les réglages de la programme utilisateur 00 si elle contient des valeurs de paramètres que vous ne désirez pas copier.

Tone: Seule la sélection de Tone et les réglages de changement de Tone Source du programme utilisateur 00 seront chargés.

Mixer: Seuls les réglages Mixer du programme utilisateur 00 seront chargés.

Param: Seuls les réglages du mode Parameter mode seront chargés. (Il s'agit de tous les réglages que vous pouvez faire après avoir appuyé sur [F2] à la page Master.)

All: Tous les réglages du programme utilisateur 00 seront chargés.

Execute

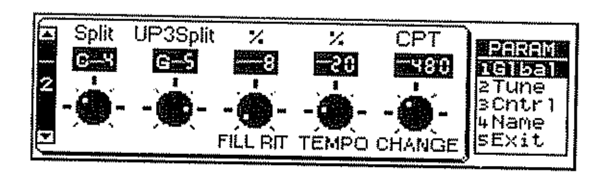
Appuyez sur [M.BASS] pour charger les réglages du programme utilisateur sélectionné.

(Lower Hold) Assign

Vous permet de spécifier les Parts Lower qui seront affectés par le réglage [LOWER] du pavé KEYBOARD MODE. Voyez aussi "Assignation de la fonction Lower Hold" à la page 29 de la Première approche. Voici les possibilités: "Lower 1" et "Lwr 1 + 2".

7.2 Param\Glbal\2

Page Master: [F2] (Param)→[F1] (Glbal)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



Split (C3~C6)

(Parts Directs, Paramètre Arranger) Ce paramètre spécifie le point de partage entre les sections droite et gauche en mode Arranger et Keyboard Split. La plage de valeur est de Do3~Do6. La valeur par défaut est Do4.

UP3Split (C#3~C#6)

(Parts Directs) Ce paramètre détermine le point de partage entre les sections Upper1/2 et Upper3. Cette scission n'est effective que lorsque le témoin du bouton [UP3 SPLIT] s'allume. Le point de partage Upper2 peut être fixé n'importe où entre Do#3 et Do#6. La valeur par défaut est Sol5

Fill Rit (5%~92%)

(Paramètre Arranger) Ce paramètre définit l'intensité du ritardando durant la reproduction d'un Fill (To Original ou To Variation). Notez que Fill In Rit ne s'applique qu'aux Fills et que le témoin [FILL RIT] doit être allumé pour qu'il y ait ritardando.

Voici un exemple: si le tempo du Style choisi est sur 100 alors que Fill Rit% est sur 10%, le fait de choisir un Fill In avec la fonction [FILL RIT] activée (On)

ramènera progressivement le tempo à 90. A la fin du Fill, cependant, la valeur de tempo choisie au préalable (ici ♩= 100) sera rétablie.

Tempo Change% (5%~92%)

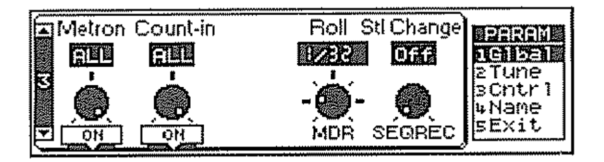
(Paramètre Arranger) Ce paramètre définit le taux de changement de tempo lors de la reproduction normale de Style. Il s'agit de la valeur qui sera atteinte à la fin de la période CPT (voyez ci-dessous). Tempo Change% s'applique aussi bien à la fonction [RIT] (ralentissement progressif) qu'à la fonction [ACC] (accélération progressive); le bouton de la fonction en question doit être enfoncé (le témoin correspondant doit s'allumer).

Tempo Change CPT (15~3825CPT)

(Paramètre Arranger) La valeur CPT précise le temps qu'il faut avant que la valeur Tempo Change% ne soit atteinte. Comme une noire équivaut à 120 CPT, nous vous recommandons donc de choisir des multiples de 120CPT tels que 240 (une mesure 2/4), 360 (une mesure 3/4), 480 (une mesure 4/4), etc.

7.3 Param\Glbal\3

Page Master: [F2] (Param)→[F1] (Glbal)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



Metron

(Paramètre Global) Ce paramètre vous permet de choisir la sortie pour le métronome général, c.-à-d. celui qui est audible pendant la reproduction de style et de morceau (Song). Le métronome peut vous aider lorsque vous vous exercez à jouer une partition difficile mais, surtout, le métronome Global fournit un repère au batteur ou à tout autre musicien avec qui vous jouez. Possibilités: MDR, MIDI, ALL. Voyez aussi "Sortie métronome (Metron)" à la page 36 de la Première approche.

Le métronome de style utilisateur (voyez page 50) peut être programmé séparément.

Count-In

(Paramètre Arranger) Ce paramètre détermine la manière dont les battements de décompte sont reproduits. Ce décompte peut être utilisé en mode Song (décompte d'une mesure avant le début de la reproduction) et est toujours utilisé en mode d'enregistrement de style utilisateur.

Roll Resolution

(Part Manual Drums) Ce paramètre détermine la résolution de la fonction Roll. Il peut être réglé comme suit:

1/16 ♬	1/32 ♬
1/16t ♬3	1/32t ♬3
1/16s ♬swing	1/32s ♬swing

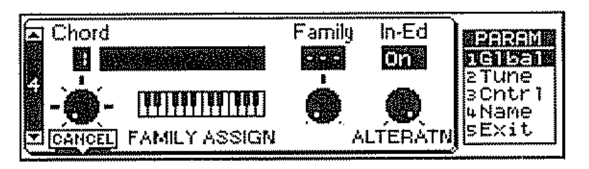
La valeur par défaut est 1/16. Comme nous l'avons vu dans la Première approche, le choix de 1/32 ou de valeurs plus brèves encore peut entraîner un tempo produisant un véritable effet mitraillette. Précisez toujours la résolution après avoir réglé le tempo de reproduction du Style ou du Song ou alors revoyez la valeur sélectionnée si celle-ci s'avère trop optimiste pour produire des roulements naturels.

Stl Change

(Paramètre Chord Sequencer) Ce paramètre vous permet de spécifier ce que le Chord Sequencer doit enregistrer (voyez page 56 dans la Première approche). Choisissez On si vous désirez que le Chord Sequencer enregistre tous les réglages touchant à l'Arranger (changements de Style, volume des Parts Arranger, de tempo, etc.) et sélectionnez Off si le Chord Sequencer ne doit enregistrer que les notes NTA.

7.4 Param\Glbal\4

Page Master: [F2] (Param)→[F1] (Glbal)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 4)



Chord Family Assign

(Paramètre Arranger) Cette page Param\Glbal est entièrement consacrée à l'assignation d'accords plus "élaborés" à l'un des trois modes (majeur, mineur ou septième) de l'Arranger de l'EM-2000. Si le programme utilisateur actuel ou si les réglages choisis ne contiennent pas d'assignation, vous ne pouvez que choisir la mémoire Chord 1. Après avoir "rempli" la mémoire Chord 1, vous pouvez choisir la mémoire Chord 2, etc. (vous pouvez également choisir 1 en allant en arrière).

Chord: Indique le numéro de la mémoire Chord sélectionné. Jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accord: son nom sera alors affiché à droite du numéro de la mémoire.

Family: Après avoir spécifié l'accord, servez-vous du paramètre Family pour l'assigner à un des trois modes: Maj (majeur), min (mineur) ou 7th (septiè-

me). Lorsque vous jouez l'accord récemment assigné dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier, le motif d'accompagnement correspondant au mode que vous avez choisi ici sera activé. Utilisez ce paramètre pour assigner des accords "6", "7/11", etc. à un mode particulier.

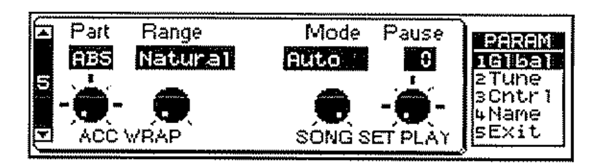
Vous vous rappelez que les modes sont en fait des Divisions "invisibles" qui ne peuvent être sélectionnées sur le panneau avant – à l'inverse des autres, telles que Basic/Original, Advanced/Variation, etc., que vous pouvez choisir manuellement ou au moyen d'une commande au pied FC-7 disponible en option.

Alteratn: Le paramètre Alteration vous permet de préciser si vos accords "élaborés" doivent être joués pendant la reproduction d'une Intro (In) ou Ending (Ed). Il peut arriver qu'un accord complexe joué en mode On, au début d'un motif Intro ou Ending change la séquence d'accords de tout le motif dans une mesure telle que vous en arrivez à douter de votre EM-2000.

Dans la plupart des cas, vous choisirez probablement Off pour que votre accord G7b5 favori ne prenne effet qu'à la fin de l'Intro (ou n'influence pas la séquence d'accords du motif Ending).

7.5 Param\Glbal\5

Page Master: [F2] (Param)→[F1] (Glbal)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 5)



Acc Wrap: Part et Range

Comme nous l'avons vu dans la Première approche, le paramètre Wrap permet de changer la reproduction du style musical sélectionné de sorte que toutes les notes d'une partition (basse, etc.) sonnent dans une tessiture naturelle. Voyez "Reproduction d'un style musical: Wrap" à la page 81 de la Première approche.

Part (ABS, AC1~AC6): (Paramètre Arranger) Utilisez le paramètre Part pour sélectionner le Part Arranger dont vous désirez changer le réglage Range.

Range: *Natural*: L'Arranger reproduit toutes les notes du Part en question dans une tessiture naturelle pour le son assigné à ce Part. Les notes qui sont trop hautes ou trop basses sont transposées vers le haut ou vers le bas.

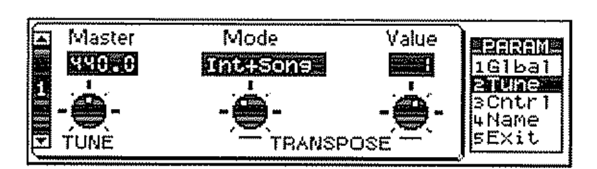
Full: Dans ce cas, les notes de la piste d'accompagnement sont jouées de la manière dont elles ont été programmées. Cela peut être utile lorsque vous vous servez de la fonction User Style pour enregistrer des séquences.

Song Set Play

Les fonctions Song Set Play vous permettent de spécifier la façon dont le Song Set (voyez page 15) choisi doit être reproduit.

7.6 Param\Tune\1

Page Master: [F2] (Param)→[F2] (Tune)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



Master Tune (415.3Hz~466.2Hz)

(Paramètre Global) Le réglage Master Tune touche la hauteur de tout l'EM-2000. Utilisez ce paramètre pour accorder votre EM-2000 en fonction d'instruments acoustiques qui ne peuvent être accordés. Dans tous les autres cas, réglez ce paramètre sur 440.0Hz (hauteur standard pour la plupart des instruments électroniques).

Le réglage Master Tune peut être sauvegardé dans un programme utilisateur.

Transpose Mode

(Paramètre Global) Le paramètre Transpose Mode vous permet de déterminer quelles sont les sections de votre EM-2000 qui seront transposées lorsque vous appuyez sur le bouton [TRANSPOSE] (le témoin s'allume) du panneau avant.

Int: Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, seuls les Parts Directs et Arranger seront transposés.

Song: Seuls les Parts Song seront transposés.

MIDI: Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, seules les notes reçues via MIDI IN seront transposées. En fait le résultat est le même qu'avec le paramètre Rx Shift du mode MIDI (voyez page 69).

Int+Song: Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, les Parts Directs et Arranger ainsi que les Parts Recorder seront transposés.

Int+MIDI: Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, les Parts Directs et Arranger ainsi que toutes les notes reçues via MIDI seront transposés.

Song+MIDI: Si le témoin [TRANSPOSE] est allumé, les Parts du morceau Recorder ainsi que toutes les notes reçues via MIDI seront transposés.

All: Tous les Parts et toutes les notes reçues seront transposés.

Comme vous pouvez le constater, la fonction Transpose est extrêmement souple. Les options *Int+Song* et *All* sont probablement celles que vous utiliserez la plupart du temps. *Int* peut s'avérer utile pour ne transpo-

ser que les Parts Directs et vous permettre d'accompagner un morceau Recorder dans "votre" tonalité tout en produisant la tonalité du morceau.

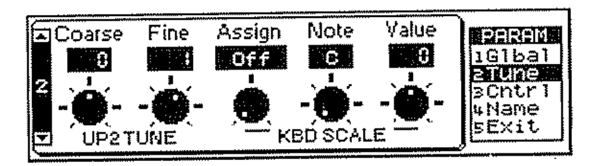
Remarque: Les Parts MDR et ADR ne sont jamais transposés Avec ces Parts, chaque touche (note) du clavier est assignée à un son de percussion différent Vous avez donc tout intérêt à ne jamais transposer les Parts Manual et Accompaniment Drums.

(Transpose) Value (-11~-1, 1~11)

(Paramètre Global) Utilisez ce paramètre pour spécifier l'intervalle de transposition qui est d'application chaque fois que le témoin du bouton [TRANSPOSE] s'allume. Notez que vous ne pouvez pas choisir la valeur "0" car cela reviendrait à couper la fonction Transpose. Comme il suffit de le faire en appuyant sur le bouton [TRANSPOSE], il est inutile d'avoir un réglage "0".

7.7 Param\Tune\2

Page Master: [F2] (Param)→[F2] (Tune)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



Coarse (-24~24), Fine (-99~99)

Voyez la section "Réglages Upper2" à la page 79 de la Première approche.

Kbd Scale

Utilisez les paramètres Kbd Scale chaque fois que vous avez besoin d'un autre réglage que le tempérament égal. Le tempérament égal signifie que les intervalles entre deux demi-tons sont toujours identiques. Cela n'est pas le cas en musique orientale ou en musique baroque, par exemple.

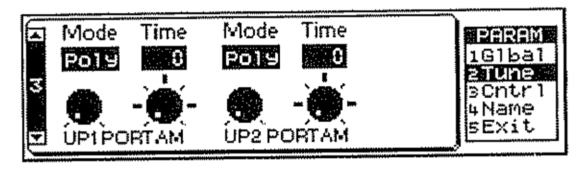
Assign (Off, UP1-2, All): (Paramètre Global) Ce paramètre vous permet de spécifier les Parts auxquels vous voulez assigner un accord différent. "Off" signifie que les réglages Value (voyez plus bas) n'ont pas d'effet sur le tempérament égal des Parts de l'EM-2000. Si vous choisissez "UP1-2", seuls Upper 1 & 2 ainsi que le Part MI (Melody Intelligence) seront affectés par vos réglages Value. "All "signifie que tous les Parts Directs et Arranger seront accordés en fonction de vos réglages Value.

Note (C~B): (Paramètre Global) Il ne s'agit pas réellement d'un paramètre réglable. "Note" vous permet de choisir la note dont vous désirez changer l'accord. Chaque note (de Do, Do#, Ré, Ré#, etc. jusqu'à Si) ne peut être choisie qu'une fois car le réglage Value s'applique à toutes les notes du même nom.

Value (-64~+63): (Paramètre Global) C'est ici que vous réglez l'accord de la note choisie. Comme il s'agit d'un paramètre relatif, c.-à-d. un paramètre qui spécifie une déviation du tempérament égal programmé, la valeur peut être soit positive, soit négative. Si vous choisissez "0", la hauteur de la note correspond à la hauteur prévue par le tempérament égal.

7.8 Param\Tune\3

Page Master: [F2] (Param)→[F2] (Tune)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



Portamento et Mode

Mode UP1 et UP2 (Poly, Mono): Les paramètres Mode servent à régler le Part Upper correspondant sur Poly (polyphonique) ou Mono (monophonique). "Poly" signifie que le Part Upper en question peut jouer plusieurs notes simultanément ce qui vous permet de jouer des accords ou deux voix.

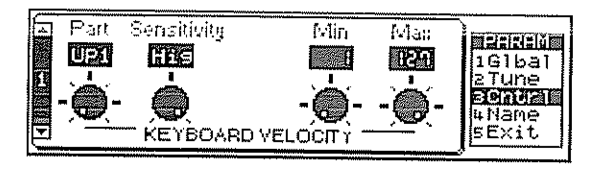
"Mono", d'autre part, signifie que seule la dernière note est audible. Les modes Mono de l'EM-2000 suivent le principe de priorité à la dernière note, ce qui signifie que chaque fois que vous jouez deux notes ou plus, seule la note dont vous avez enfoncé la touche en dernier lieu résonnera. Sélectionnez Mono pour les sons d'instrument qui ne jouent pas d'accord (instruments à vent, solo de cuivre, etc.).

Time (0~127): Time détermine la vitesse de Portamento. Vous vous souvenez peut-être (voyez la Première approche) que l'effet Portamento produit des transitions plus douces entre les notes que vous jouez. Des valeurs élevées sont efficaces pour des sons de synthétiseur, surtout lorsque vous jouez de grands intervalles (par exemple Do1 suivi de Do6).

La valeur "0" signifie que l'effet Portamento n'est pas actif. La fonction "Portamento" pour le commutateur au pied (voyez page 29) vous permet d'activer et de désactiver le Portamento pendant que vous jouez; il n'est donc pas nécessaire de garder constamment la valeur "0". Si vous choisissez la fonction Portamento pour le commutateur au pied, l'effet Portamento ne sera actif que lorsque vous enfoncez le commutateur disponible en option DP-2, DP-6, or BOSS FS-5U.

7.9 Param\Cntrl\1

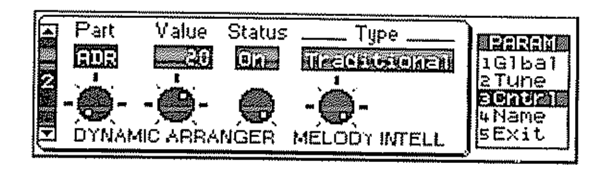
Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



Cette page est entièrement consacrée aux réglages de sensibilité au toucher des Parts Directs. Voyez "Param\Cntrl\2" pour les réglages de sensibilité au toucher des Parts Arranger. Voyez "Sensibilité au toucher et plage de toucher" à la page 34 de la Première approche pour en savoir davantage.

7.10 Param\Cntrl\2

Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



Dynamic Arranger

Part (ADR, ABS, AC1~AC6): Ce paramètre vous permet de sélectionner le Part Arranger dont vous voulez régler la sensibilité au toucher. Comme nous l'avons vus dans la Première approche, vous pouvez utiliser ce paramètre pour alterner deux Parts d'accompagnement en faisant varier la force avec laquelle vous frappez les touches dans la zone de reconnaissance d'accords.

Value (–127~+127): Choisissez la valeur "0" si le Part Arranger ne doit pas réagir à la force avec laquelle vous frappez les touches dans la zone de reconnaissance d'accords. Plus la valeur positive est élevée, plus vous devez frapper les touches fort pour arriver au volume maximal du Part. Des réglages négatifs, par contre, impliquent que le volume diminue plus votre toucher devient fort.

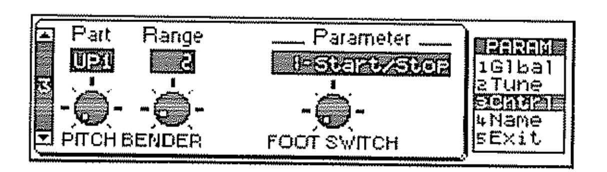
Remarque: La valeur de toucher que vous spécifiez ici ne sera utilisée que lorsque vous activez la fonction Dynamic Arr à la page ARR CHR (appuyez sur le bouton [ARR CHORD] pour la sélectionner). Vous pouvez aussi vous servir des boutons PAD (voyez page 31) ou d'un commutateur au pied disponible en option (voyez page 28) pour activer et couper cette fonction.

Status: Utilisez la commande [BASS/BANK] pour déterminer si la valeur Dynamic Arranger doit être utilisée (On) ou non (Off) par le Part Arranger sélectionné.

Melody Intell Type: Bien que jouée par le Part MI (ou M.INT), la mélodie intelligente est contrôlée par l'Arranger. Pour en profiter, vous devez appuyer sur le bouton [MELODY INTELLIGENCE] sur le panneau avant (le témoin doit s'allumer). Voyez "Melody Intelligence" à la page 44 de la Première approche.

7.11 Param\Cntrl\3

Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



Pitch Bender

Part (UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS, MDR, MI): Ce paramètre vous permet de sélectionner le Part Direct dont vous désirez régler la plage (Range) de changement de hauteur (Pitch Bend). Surprenant mais intéressant: vous pouvez aussi sélectionner une plage Pitch Bend pour le Part Manual Drums. Si vous choisissez des valeurs entre "2" et "7", vous obtiendrez des effets spéciaux qui donnent bien avec les cymbales (du set C71 Orchestra), par exemple.

Range (0~24): Ce paramètre permet de spécifier le changement de hauteur qui peut être obtenu en tournant le levier Bender à bout de course vers la droite ou la gauche. Comme il n'y a qu'un paramètre Range, il s'applique aussi bien au changement de hauteur vers le haut que vers le bas. N'oubliez toutefois pas que la valeur Range peut être réglée indépendamment pour chaque Part Direct. Veillez donc à utiliser des valeurs Range musicalement adéquates. Sélectionnez "0" pour des Parts Directs dont la hauteur ne doit pas changer à la réception de messages Pitch Bend.

Remarque: La valeur Range que vous choisissez ici ne sera atteinte que si vous tournez le levier Bender à bout de course vers la gauche (changement de hauteur vers le bas) ou vers la droite (changement vers le haut). Si vous vous arrêtez à une position intermédiaire, vous n'obtiendrez qu'une valeur de changement de hauteur intermédiaire.

Foot Switch Parameter

Ce paramètre vous permet de spécifier la fonction du commutateur disponible en option DP-2, DP-6, or BOSS FS-5U, branché à la borne FOOTSWICH du panneau arrière. Le réglage par défaut est Start/Stop, ce qui vous permet de lancer et d'arrêter la reproduction de l'Arranger. Notez également les options Soft et Sostenuto ainsi que Hold.

Voici les fonctions que le commutateur au pied disponible en option DP-2, DP-6, or BOSS FS-5U branché à la borne FOOT SWITCH peut remplir:

Start/Stop: Lance et arrête la reproduction de l'Arranger. Même fonction que [START/STOP].

Play/Stop: Lance et arrête le Recorder. Même fonction que le bouton Recorder [PLAY►/STOP■].

Intro: Sélectionne l'Intro du Type (Basic ou Advanced) sélectionné lors de la reproduction de l'Arranger. Même fonction que [INTRO].

Ending: Sélectionne la fin du Type (Basic ou Advanced) sélectionné. Même fonction que [ENDING].

FO/FV: Pilote soit le Fill To Original soit le Fill To Variation, en fonction de la Division active (Original ou Variation). A la fin du Fill, l'Arranger jouera la Division sélectionnée par le Fill.

Fill Prev: Même fonction que le bouton FILL IN [TO PREVIOUS] (voyez "Transitions musicales" à la page 21 dans la Première approche).

Bsc/Adv: Sélectionne soit le Type Basic (Bsc) ou Advanced (Adv), en fonction du Type actif lorsque vous appuyez sur le commutateur. Même fonction que Arranger [TYPE].

Org/Var: Sélectionne soit la Division Original ou Variation du Type actuellement actif, en fonction de la Division active lorsque vous appuyez sur le commutateur. Même fonction que[ORIGINAL] et [VARIATION].

Inversion: Active et coupe la fonction Bass Inversion (voyez page 43 dans la Première approche).

Arr/M.Bass: Même fonction que KBD Arr/MBass pour les boutons PAD (voyez page 32 pour en savoir plus).

PianoSt/Stand: Même fonction que Piano/Standard pour les boutons PAD (voyez page 32).

Rotary Slow/Fast: Permet de sélectionner la vitesse lente ou rapide de l'effet Rotary. Ne fonctionne que si l'effet Rotary est utilisé, bien sûr.

Remarque: L'effet Rotary est disponible avec les algorithmes EFX suivants: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar et 88 PH/Rotar.

UP1/2 Scale: Permet d'activer/de couper la fonction Keyboard Scale (voyez page 27).

ArrChr Off: Vous permet d'activer et de désactiver la reconnaissance du clavier. Lorsqu'elle est désactivée, les notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords n'entraînent plus la production d'accords par l'Arranger. Désactivez-la pour jouer de longs arpèges de piano. Voyez page 42 dans la Première approche pour en savoir plus.

Usr Up: Sélectionne le programme utilisateur suivant (ex: A12 si A11 est actuellement actif).

Remarque: Comme la fonction d'assignation du commutateur au pied peut également être sauvegardée dans un programme utilisateur, la mémoire que vous choisissez au moyen du commutateur au pied en mode Usr Up risque de contenir une autre assignation du commutateur de sorte que vous ne pourriez plus choisir un autre programme utilisateur (par ex A13) avec le commutateur.

Usr Down: Sélectionne le programme utilisateur précédent (Ex: C88 si A11 est actuellement actif). Voyez aussi la remarque ci-dessus.

Punch I/O: Le commutateur au pied peut lancer et arrêter l'enregistrement Punch in/out du séquenceur de l'EM-2000 (voyez page 34).

Fade Out: Lance le Fade Out. Même fonction que [FADE OUT/IN] en face avant.

Portamento: Active/coupe la fonction Portamento (voyez page 82 dans la Première approche).

Soft: Dans ce cas, le commutateur au pied fonctionne comme une pédale Soft (pédale pour pianos à queue et pianos numériques qui réduit le volume).

Remarque: Cette fonction n'est disponible que pour les Parts Directs.

Sostenuto: *Remarque: Le commutateur au pied fait office de pédale Sostenuto (une autre pédale que vous trouvez sur les pianos à queue et numériques qui vous permet de ne maintenir que les notes que vous jouez au moment où vous appuyez sur la pédale)*

Remarque: Cette fonction n'est disponible que pour les Parts Directs.

Hold: Le commutateur au pied a la même fonction qu'un DP-2, DP-6, or BOSS FS-5U branché à la borne SUSTAIN FOOTSWITCH.

Remarquez les options Soft et Sostenuto ainsi que la possibilité de sélectionner Hold. Bien qu'il y ait une borne SUSTAIN FOOTSWITCH qui joue le même rôle, vous pouvez sélectionner Hold pour certains programmes utilisateur car cela vous permet de ne vous procurer qu'un seul commutateur au pied DP-2, DP-6, or BOSS FS-5U. L'inconvénient, toutefois, est que vous ne pouvez plus assigner une autre fonction au bouton PAD (voyez page 31).

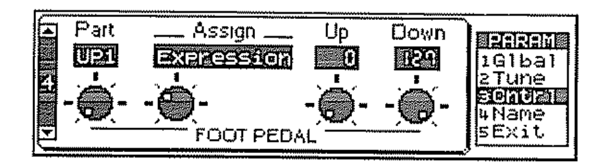
Hold LW1: Le commutateur au pied a la même fonction que le bouton KEYBOARD MODE [HOLD] lorsqu'il est assigné au Part Lower 1 (voyez aussi page 29 dans la Première approche).

Hold LW2: Le commutateur au pied a la même fonction que le bouton KEYBOARD MODE [HOLD]. Cette fois, il s'applique toutefois au Part Lower 2, une possibilité que la face avant n'offre pas.

Hold LW 1-2: Le commutateur au pied a la même fonction que le bouton KEYBOARD MODE [HOLD] lorsqu'il est assigné aux Parts Lower 1 et 2.

7.12 Param\Cntrl\4: Foot pedal/ Expression

Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 4)



Part

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part voulu (y compris le Part MI). Ce n'est possible que si vous sélectionnez *Off* ou *Expression* pour le paramètre Assign. Sinon, *Part* est réglé sur *All* et ne peut être modifié.

Assign

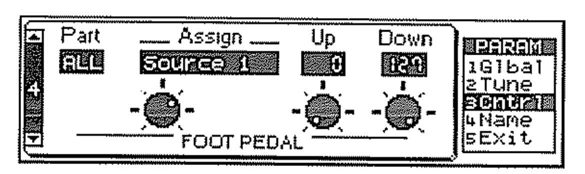
Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner une option. Off signifie que le Part Direct en question ne peut être contrôlé via la pédale branchée à la borne FOOT PEDAL.

Expression: La pédale vous permet de changer le volume des Parts sélectionnés au pied. Par défaut, tous les Parts sont affectés par la position de la pédale d'expression.

La fonction d'expression peut également être utilisée pour créer certains effets. Au lieu d'alterner entre Upper1 et Upper2 en changeant votre toucher (voyez page 34 dans la Première approche), ce qui demande tout de même grande maîtrise du jeu, vous pourriez inverser la réponse de Upper2 à pédale d'expression, de sorte que lorsque Upper1 est inaudible, Upper2 soit audible et vice versa.

Remarque: La fonction Expression s'applique également aux Parts Arranger. Si vous ne souhaitez pas qu'un Part particulier soit affecté par la pédale, réglez Up et Down sur "127".

Source 1 et **Source 2:** La pédale a la même fonction que les paramètres Source 1 et 2 (voyez page 33 dans la Première approche). Source 1 et 2 s'appliquent à tous les Parts Directs faisant appel à l'effet d'insertion. Dans ce cas, l'écran ressemble à ceci (Part= ALL, plus de boutons d'écran pour *Part*):



Up/Down (0~127): En vous servant des commandes [LOWER/NUMBER] et [UPPER/VARIATION], spécifiez le volume ou la valeur de paramètre de l'effet devant être obtenue lorsque la pédale est enfoncée (Down) ou relâchée (Up).

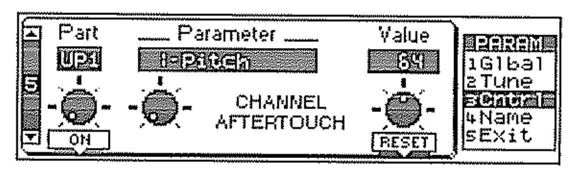
Il est inutile de spécifier "0" pour la position Up. La sélection de toute autre valeur réduite le volume ou le niveau d'effet de ce Part jusqu'à la valeur "Up". De même, il est inutile de préciser "127" comme valeur maximale.

Remarque: Si vous sélectionnez Expression, les valeurs Down et Up représentent des valeurs d'Expression MIDI (CC11)

Remarque: Il est parfaitement possible de régler la valeur Up sur "127" et la valeur Down sur "0" de sorte que le Part correspondant ne sera audible que lorsque la pédale Expression est relevée (Up)

7.13 Param\Cntrl\5: Channel Aftertouch

Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 5)



Part (UP1, UP2, LW1, LW2, ARR): Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le Part Direct auquel vous souhaitez assigner une fonction Aftertouch.

Vous pouvez ajuster la valeur (Value) de divers paramètres ce qui vous permet de contrôler plusieurs paramètres simultanément avec l'Aftertouch.

Remarque: L'Aftertouch ne s'applique qu'aux Parts Directs qui sont accessibles (réglage Keyboard Mode, Part Direct activé/coupé, voyez page 27 dans la Première approche)

Reset: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Reset) pour ramener tous les réglages Value du Part Direct sélectionné sur "0".

(Toutes les options 1~11 sont ramenées à Value= 0, mais uniquement pour le Part dont le nom est affiché sous "Part").

On/Off: Utilisez la commande [M.DRUMS] sous l'écran pour spécifier si le Part Direct sélectionné doit exécuter les messages Aftertouch (On) ou non (Off).

Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner un paramètre et la commande [UPPER/VARIATION] pour en spécifier la valeur.

Paramètres (pour Parts Directs)

L'Aftertouch ne fonctionne que dans un sens (il génère des valeurs soit positives soit négatives).

Remarque: Si vous sélectionnez le paramètre 12-Arranger, la zone du Part affiche ARR. Cela vous permet de déterminer l'effet de l'Aftertouch sur l'Arranger (voyez page 41 dans la Première approche)

Pitch (-24~24): Ce paramètre a le même effet que la fonction Pitch Bend. Autrement dit, il vous permet de changer la hauteur des notes que vous jouez avec le Part et d'aller au-delà de la valeur Pitch Bend Range (voyez page 28).

TVF Cutoff (–64~63):: Le choix d'une valeur positive ou négative pour ce paramètre signifie que la fréquence de coupure du Tone assigné au Part sélectionné peut être augmentée ou diminuée.

Remarque: En fonction de la valeur choisie pour TVF Cutoff (voyez page 17), des réglages positifs ou négatifs élevés peuvent ne pas avoir d'effet perceptible. C'est également le cas des Tones dont la fréquence de coupure est presque toujours programmée sur la valeur maximale.

Amplitude (–64~63): Le choix d'une valeur positive ou négative pour ce paramètre vous permet d'augmenter ou de diminuer le volume du part sélectionné avec l'Aftertouch.

Une fois de plus, le volume ne peut être augmenté (ou diminué) au-delà de "127" (ou "0"). Si le volume du Part est déjà sur "127" (ou "0"), le recours à l'Aftertouch ne produira aucun effet audible.

LFO1 Rate (–64~63): Ce paramètre vous permet d'augmenter ou diminuer la vitesse de modulation du LFO1. Utilisez cette fonction en combinaison avec l'axe Modulation du levier Bender/Modulation ou, encore, pour changer la vitesse de la modulation pré-programmée automatique.

LFO1 Pitch (0~127): Ce paramètre vous permet d'ajouter de la modulation de hauteur en vous servant de l'Aftertouch. La modulation de hauteur est couramment appelée vibrato.

LFO1 TVF (0~127): Ce paramètre vous permet de moduler la fréquence de coupure en vous servant de l'Aftertouch. C'est couramment appelé wah-wah.

LFO1 TVA (0~127): Ce paramètre vous permet d'ajouter de la modulation d'amplitude avec l'Aftertouch. C'est aussi appelé trémolo.

LFO2 Rate, LFO2 Pitch, LFO2 TVF, LFO2 TVA: Même plage de réglage et signification que les paramètre équivalents du LFO1. Notez que certains Tones n'utilisent pas de second LFO ce qui explique que ces réglages ne produisent pas toujours l'effet attendu.

Remarque: A l'exception de Rate, les paramètres LFO ont des réglages absolus, c -à-d. des réglages qui n'influencent pas les réglages existants ce qui explique que leur plage va de 0 à 127 et non de –64 à 63. Utilisez ces paramètres (-Pitch~TVA) pour donner un aspect neuf au Tone sélectionné.

Remarque: Tout comme les paramètres Part (voyez page 78 dans la Première approche), les réglages Aftertouch affectent le Part Direct sélectionné de sorte que la sélection d'un autre Tone pour un tel Part ne remettra pas les réglages Value (voyez plus bas) à "0".

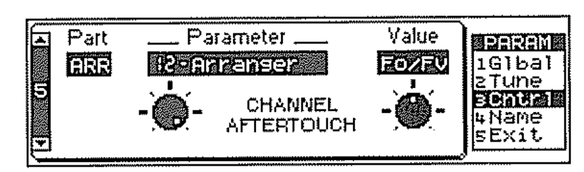
Value (pour Parts Directs)

C'est ici que vous réglez la valeur du paramètre actuellement affiché. Comme nous l'avons dit plus haut, vous pouvez attribuer une valeur à tous les paramètres disponibles (mais actuellement invisibles).

Value (pour le contrôle de l'Arranger)

Remarque: La sélection de "12-Arranger" n'annule pas les réglages Aftertouch que vous avez pu faire pour les Parts Directs

Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour régler Parameter sur 12-Arranger. L'écran devrait ressembler à ceci:



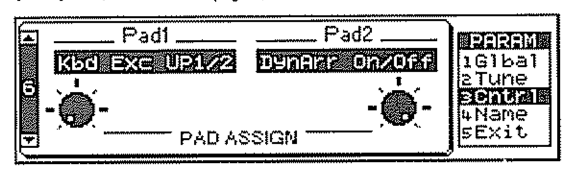
Vous remarquerez la mention ARR sous Part car l'assignation Arranger ne s'applique qu'à l'Arranger. De plus, le commutateur [ON] disparaît.

Off: L'Aftertouch ne peut pas piloter l'Arranger.
B/A: Echange les niveaux Basic et Advanced.
O/V: Echange les motifs Original et Variation.
FO/FV: Déclenche Fill-In To Original la première fois et Fill-In To Variation la seconde fois.
To Prev: Même fonction que le bouton [TO PREVIOUS].
Int et End: Même fonction que le bouton [INTRO] ou [ENDING]. Si la reproduction de l'Arranger est arrêtée, l'Aftertouch lance l'Intro. Si vous utilisez l'Aftertouch durant la reproduction Arranger, il lance le motif final (Ending).

Remarque: Même les messages Aftertouch générés hors de la zone de reconnaissance d'accords (voyez plus bas) déclenchent la fonction d'échange.

7.14 Param\Cntrl\6: Pad Assign

Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 6)



Pad 1/Pad 2

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour assigner une fonction au bouton [PAD1] et [UPPER/VARIATION] pour assigner une fonction au bouton [PAD2].

Rotary S/F: Le bouton PAD peut servir à alterner entre la vitesse lente et rapide de l'effet Rotary.

Remarque: L'effet Rotary est disponible avec les algorithmes EFX suivants: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar et 88 PH/Rotar.

MANUEL DE RÉFÉRENCE

Punch In/Out: Le bouton PAD peut servir à lancer et arrêter l'enregistrement Punch In/Out durant la reproduction du Sequencer. Voyez page 34 pour en savoir davantage.

Metron On/Off: Le bouton PAD peut servir à activer ou couper le métronome.

ContIn On/Off: Le bouton PAD peut servir à activer/couper la fonction Count In (voyez page 37 dans la Première approche).

Tap Tempo: Tap Tempo: Le bouton PAD peut servir à spécifier le tempo en appuyant plusieurs fois sur le bouton. C'est la même fonction que celle du bouton [RESET/TAP TEMPO] (voyez page 46 dans la Première approche), si ce n'est qu'elle est toujours disponible tandis que le bouton [RESET/TAP TEMPO] n'a cette fonction que lorsque l'Arranger est arrêté.

Arranger Hold: Permet d'activer/de couper la fonction Arranger Hold. Voyez "Arr(anger) Hold" à la page 43 de la Première approche.

DynArr On/Off: Permet d'activer/de couper la fonction Dynamic Arranger. Voyez page 28 pour en savoir plus.

Up1/2 Scale: Permet d'activer/de couper la fonction Keyboard Scale (voyez page 82 dans la Première approche).

Kbd Exc UP1/UP2: Permet de couper le Part Upper 1 et d'activer le Part Upper 2 et vice versa.

Kbd Exc LW1/LW2: Permet de couper le Part Lower 1 et d'activer le Part Lower 2 et vice versa.

Remarque: Si ni LOWER 1 ni LOWER 2 ne sont actifs lorsque vous appuyez sur le bouton PAD, un des deux s'activera. Il ne sera toutefois audible que lorsque vous sélectionnerez le mode Assign WHOLE LEFT ou SPLIT. Autrement, le témoin Keyboard Mode LOWER en question se borne à clignoter. Voyez "Whole Left" à la page 28 de la Première approche pour savoir ce que cela signifie.

Kbd Arr/Bass: Vous permet de couper ("Off") le paramètre Arranger Chord (reconnaissance d'accords et reconnaissance ABS coupées, voyez page 42 dans la Première approche) et, simultanément, de sélectionner le mode Assign Split et d'activer le Part M.Bass (voyez page 28 dans la Première approche)– et vice versa.

Remarque: Une pression sur le bouton PAD auquel vous assignez cette fonction n'arrête pas l'Arranger. Si vous avez activé la fonction Arr Hold (voyez page 43 dans la Première approche), le dernier accord reconnu continue à résonner et votre Part M Bass risque de se noyer dans l'accompagnement. C'est pourquoi nous vous suggérons soit d'assigner la fonction "Arranger Hold" (voyez plus haut) à l'autre bouton PAD, soit d'assigner la fonction "Arr/MBass" au commutateur au pied (voyez page 29). Vous pouvez ainsi couper la fonction Arranger Hold pour que l'Arranger ne joue que le motif de batterie du style.

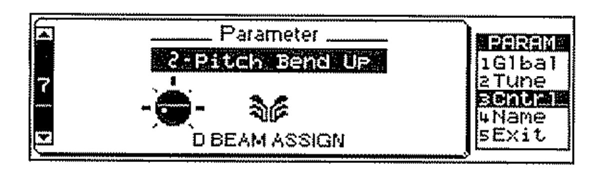
Piano/Standard: En actionnant le bouton PAD, vous alternez entre les modes Arranger Chord *Standard* et *PianoStl*. Lorsque vous optez pour le premier, la zone de reconnaissance d'accords (voyez page 42 dans la Première approche) est automatiquement réglée sur *Left* (gauche). Si vous optez pour PianoStl, La zone de reconnaissance d'accords est sur *Whole* (clavier entier). En outre, le Keyboard Mode est réglé sur Assign WHOLE RIGHT et le Part Upper 1 est activé (s'il était coupé).

Remarque: Pour vérifier les fonctions des boutons PAD, appuyez sur le bouton [ARR CHORD] à gauche sous l'écran. Regardez les paramètres Arr Chord ainsi que le menu de fonctions lorsque vous appuyez sur le bouton PAD en question.

7.15 Param\Cntrl\7: D Beam Assign

Page Master: [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 7) OU: maintenez enfoncé [D BEAM ON]

Le contrôleur D Beam de l'EM-2000 est une fonction révolutionnaire qui vous permet de piloter un paramètre de votre choix en déplaçant la main au-dessus de deux capteurs situés à gauche de l'écran. A la page 35 dans la Première approche, nous vous avons montré comment utiliser le contrôleur D Beam. Voyons maintenant comment lui assigner une fonction.



Une dernière remarque avant de nous attaquer aux paramètres disponibles: toutes les options marquée d'un "°" s'appliquent aux Parts Directs actifs. Voyez les témoins du pavé KEYBOARD MODE pour voir de quels Parts Directs il s'agit.

Remarque: Si vous pensez utiliser le contrôleur D Beam tout en pilotant l'Arranger, il vaut probablement mieux activer la fonction Hold (voyez page 43 dans la Première approche). Cette fonction peut être activée avec un bouton PAD (voyez page 32).

Paramètres

Modulation°: Choisissez cette fonction si vous voulez que le contrôleur D Beam remplisse le même rôle que le levier Bender/Modulation.

Pitch Bend Up°: En déplaçant votre main, vous pouvez générer une valeur comprise entre "64" (pas de Pitch Bend) et "127" (changement de hauteur maximum vers le haut). Dès que vous déplacez votre main hors de portée du D Beam (plus haut que ±40cm au-dessus des "yeux" ou plus loin vers la gauche ou la droite), la valeur retourne à "64" (pas de Pitch Bend). La mesure dans laquelle un Part Direct peut être contrôlé dépend du réglage Range ou plage (voyez page 28).

Pitch Bend Down°: En déplaçant votre main, vous pouvez générer une valeur comprise entre "64" (pas de Pitch Bend) et "127" (changement de hauteur maximum vers le bas). Dès que vous déplacez votre main hors de portée du D Beam (plus haut que ±40cm au-dessus des "yeux" ou plus loin vers la gauche ou la droite), la valeur retourne à "64" (pas de Pitch Bend). La mesure dans laquelle un Part Direct peut être contrôlé dépend du réglage Range (voyez page 28).

Remarque: Dans le cas des deux options Pitch Bend, la valeur D Beam est ajoutée au réglage actuel du levier Bender/Modulation. Toutefois, la somme des valeurs D Beam et Pitch Bend ne peut excéder le réglage Range).

Cut&Reso Up°: (Uniquement pour Upper 1 et/ou 2) En déplaçant votre main, vous pouvez faire varier la valeur TVF Cutoff (voyez aussi page 17) du Part Upper 1 et/ou 2. Le paramètre Resonance sera sur "+63" (maximum) tandis que la fréquence de coupure (Cutoff frequency) peut être contrôlée entre "0" (pas de changement) et "+63" (augmentation maximum). Cela vous permet de créer de superbes effets de fltre particulièrement utiles pour la musique Dance/Techno. Lorsque votre main quitte la plage du D Beam, Resonance et TVF Cutoff retrouvent leurs valeur originale ("0"= pas de changement).

Remarque: Si TVF Cutoff est déjà sur "+63", vous ne pouvez plus l'augmenter avec le contrôleur D Beam. Dans ce cas, il vaut mieux utiliser l'option suivante. Notez aussi que certains sons font déjà appel à la valeur TVF Cutoff maximum par défaut. Il est alors impossible d'ajouter plus d'harmonies (en ouvrant le filtre davantage encore)

Cut&Reso Down°: (Uniquement pour Upper 1 et/ou 2) En déplaçant votre main, vous pouvez faire varier la valeur TVF Cutoff (voyez aussi page 17) du Part Upper 1 et/ou 2. Le paramètre Resonance sera sur "+63" (maximum) tandis que la fréquence de coupure (Cutoff frequency) peut être contrôlée entre "0" (pas de changement) et "–64" (réglage TVF Cutoff minimum). Cela vous permet de créer de superbes effets de fltre qui sont particulièrement utiles pour la musique Dance/Techno. Lorsque votre main quitte la plage du D Beam, les paramètres Resonance et TVF Cutoff retrouvent leurs valeur originale ("0"= pas de changement).

Remarque: Voyez la remarque ci-dessus. La fréquence de coupure ne peut plus être diminuée si TVF Cutoff est déjà sur "–64".

Arpeg 1/2/3 Octv: En déplaçant votre main, vous faites jouer par le Part Upper3 des arpèges basés sur les notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords (voyez page 42 dans la Première approche). Selon le réglage sélectionné ici, les notes de la zone de reconnaissance d'accords sont arpégées sur 1, 2 ou 3 octaves.

Remarque: Si vous optez pour le mode Intell(igent) Chord (voyez page 42 dans la Première approche), il suffit de jouer une seule note pour obtenir des accords majeurs, deux pour des accords mineurs, etc.

Remarque: N'oubliez pas d'assigner un son adéquat au Part Upper3. Voyez "Sélection de Tones pour les Parts Directs" à la page 31 de la Première approche). Activez aussi la fonction Arranger Hold (voyez page 43 dans la Première approche)

Chord 1/2/3 Octv: En plaçant votre main à portée du D Beam, le Part Upper3 jouera les notes des accords joués dans la zone de reconnaissance d'accord. Vous pourriez vous servir de cette fonction pour ajouter des "coups" de cuivres ou de guitare syncopés à votre mélodie. La valeur de toucher utilisée pour ces notes est "100". Le numéro (1, 2 ou 3) porte sur l'octave de cet "accord ajouté": *1*= A♭3~G4, *2*= A♭4~G5 et *3*= A♭5~G6. Quittez la portée du D Beam pour que le Part Upper3 cesse de jouer l'accord.

Tempo Up/Down: Sélectionnez une de ces options si vous voulez augmenter (Up) ou diminuer (Down) le tempo actuel de l'Arranger ou du Recorder. En quittant la portée du D Beam, vous retrouvez la valeur de tempo précédente.

Arr Start/Stop: Selon l'état de l'Arranger (actif ou arrêté), un déplacement de la main à portée du D Beam l'arrête ou le fait démarrer. Un deuxième mouvement le fait démarrer (ou l'arrête) une fois de plus.

Fill To Var/Or: Ici aussi, le D Beam effectue deux fonctions qui sont dépendent de la Division sélectionnée (Original ou Variation). Le premier mouvement détecté par le D Beam active la fonction Fill-In TO VARIATION. A la fin du Fill, l'Arranger passe au motif Variation. Le second mouvement active Fill-In TO ORIGINAL.

Remarque: Cette fonction n'est disponible que lorsque le mode GM/GS est inactif. Autrement dit, vous aurez peut-être l'impression que le contrôleur D Beam ne fonctionne pas lors de la reproduction du Recorder ou du séquenceur 16 pistes. Il suffit de retourner au mode Arranger (mode normal de l'EM-2000) pour que tout redevienne normal.

ADrum On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer le Part ADR (Accompaniment Drums) avec le contrôleur D Beam. Il y a également des options On/Off combinées (voyez plus loin).

ABass On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer le Part ABS (Accompaniment Bass) avec le contrôleur D Beam.

Accomp On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer les Parts Accompaniment (ACC1~6) avec le contrôleur D Beam.

ABs&ADr On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer les Parts ABS et ADR avec le contrôleur D Beam.

Acc&ABs On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer les Parts ABS et ACC1~6 avec le contrôleur D Beam.

Acc&ADr On/Off: Ce réglage vous permet de couper et d'activer les Parts ADR et ACC1~6 avec le contrôleur D Beam.

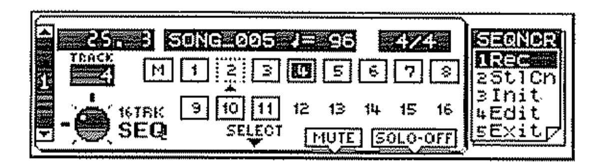
8. Song Tools (outils pour morceaux)

8.1 Séquenceur 16 pistes

Page REC 1

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran
[F1]→[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)

Remarque: En appuyant sur [SONG TOOLS], vous sélectionnez automatiquement le mode GM/GS, ce qui rend l'Arranger indisponible



Cette page vous donne des informations concernant la mesure en cours, le nom du morceau et le tempo, l'armure de temps (mesure) ainsi que le statut des pistes. Vous pouvez vous servir de [◄◄REW] et [FF►►] pour sauter à une autre mesure, ou de [|◄ RESET] pour revenir au début du morceau.

Voici les paramètres que vous pouvez régler ici:

Track: Utilisez [DRUMS/PART] pour sélectionner la piste à enregistrer (ou éditer, voyez page 38). Vous pouvez sélectionner une "piste musicale" (1~16) ou la piste Master (M). Utilisez cette dernière pour enregistrer les changements de tempo. Le nom de la piste sélectionnée apparaît dans la fenêtre TRACK, au-dessus de la commande; la piste en question est indiquée par une case noire.

Lors du premier enregistrement, et après avoir initialisé la mémoire Song (voyez p. 37), la piste Master mémorise les réglages suivants: message GS Reset (il annonce un morceau compatible GM/GS au générateur de sons récepteur), Reverb Macro, Chorus Macro, Delay Macro, etc., tempo, et armure de temps.

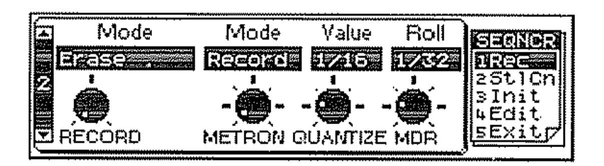
Select: Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner une piste à étouffer (mute) ou isoler (solo). La piste choisie est indiquée par une flèche pointant vers le bas ou vers le haut.

Mute: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour étouffer la piste sélectionnée. Parfois, lorsque vous enregistrez des partitions au rythme difficile, il peut être nécessaire d'étouffer des pistes qui risquent de vous induire en erreur.

Solo On/Off: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour isoler la piste choisie (indiquée par ▲ ou ▼). Cette fonction étouffe les autres pistes.

Page REC 2

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran
[F1]→[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



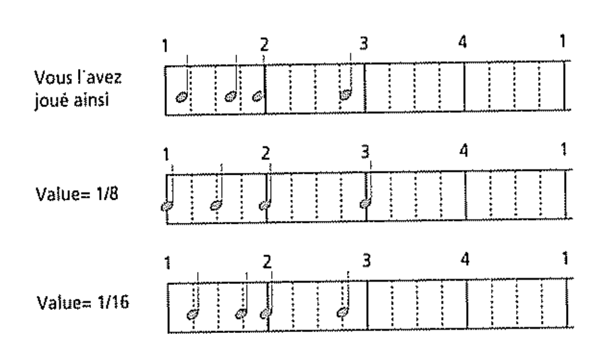
(Record) Mode: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner la façon dont les nouvelles données doivent être enregistrées. Sélectionnez *Erase* si la piste contient des données que vous voulez remplacer par d'autres. Cela efface toutes les données de la piste à partir de l'endroit où vous avez commencé à enregistrer jusqu'à la fin. (Erase est l'option par défaut pour les pistes vides).

Remarque: Vous voudrez peut-être effectuer quelques réglages avant d'enregistrer une nouvelle piste. Voyez "Pages REC 3 & 4"

Sélectionnez *Merge* pour ajouter quelques notes à celles que vous avez déjà enregistrées sur la piste choisie à la page 1. Ce mode d'enregistrement est particulièrement pratique pour enregistrer la piste de rythme (10) car vous pouvez d'abord enregistrer la basse et la caisse claire puis ajouter quelques battements de tom et enregistrer les cymbales, par exemple.
Punch In/Out vous permet de réenregistrer une partie de la piste. Sélectionnez ce mode pour remplacer une phrase que vous n'aimez pas par une nouvelle version. Ce mode a l'avantage de ne modifier que la partie de la piste comprise entre les points Punch In et Punch Out.

(Metron) Mode: Ce paramètre vous permet de choisir quand le métronome doit résonner. Le réglage par défaut est *Record*, ce qui signifie que le métronome n'est audible que durant l'enregistrement. Choisissez *Play* si vous n'avez besoin du métronome que durant la reproduction. *Rec&Ply* rend le métronome audible durant l'enregistrement et la reproduction tandis qu'avec *Always* le métronome est audible tout le temps, même lorsque la reproduction est arrêtée.

Quantize Value: La quantification permet de corriger le timing des notes en les déplaçant pour les amener sur la ligne de la grille la plus proche. Utilisez Value pour déterminer le nombre de ligne par mesure (soit la résolution de la quantification). Voici un exemple:



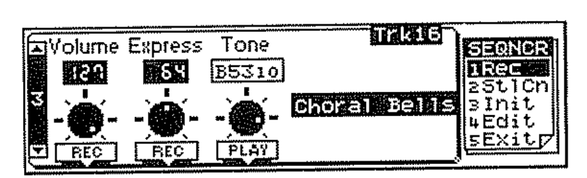
Voici les possibilités de réglage: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t, et Off. Le séquenceur 16 pistes dispose aussi d'une fonction de quantification que vous pouvez utiliser de manière plus sélective (pour des notes qui sonnent réellement trop tôt ou trop tard). Voyez "Track Quantize" à la page 43.

MDR Roll: Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour déterminer la résolution Roll du Part Manual Drums (MDR). De tels roulements automatiques sont toujours joués en synchronisation avec le tempo sélectionné. Voyez aussi page 30 dans la Première approche.

Pages REC 3 & 4

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran
[F1]→[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3 ou 4)

Ces deux pages vous permettent de spécifier les réglages initiaux pour la piste choisie pou de modifier/remplacer des réglages existants. Si la fenêtre Trk (piste) n'affiche pas le numéro de la piste voulue, retournez à la page REC 1 ([PAGE] ▲▼) pour sélectionner la bonne piste.



Boutons PLAY/REC: En mode Record Merge (voyez p. 34), vous pouvez spécifier pour chaque paramètre si les réglages effectués à ces pages doivent être enregistrés ou non. En mode *Record Erase* et *Punch In/Out*, tous les paramètres sont sur REC.

1. Utilisez les commandes ([DRUMS/PART]~[UPPER/VARIATION] pour régler les valeurs.

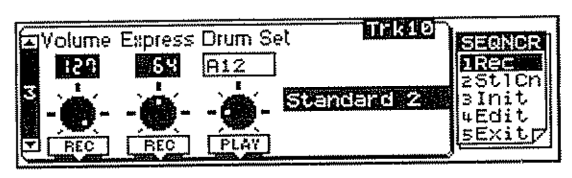
2. Utilisez les boutons sous l'écran pour sélectionner PLAY (non enregistré) ou REC (enregistré).

Remarque: Ces valeurs peuvent aussi être modifiées et enregistrées en temps réel. Sélectionnez le mode Record Merge afin de ne pas effacer les notes enregistrées et commencez à enregistrer à partir de là où les nouveaux réglages doivent être effectifs. Vous pouvez arrêter l'enregistrement après un temps. Pour des changements continus, servez-vous de la commande adéquate pour régler les valeurs et arrêtez l'enregistrement lorsque vous avez entré tous les changements voulus.

Volume: (0~127) Vous permet de déterminer le volume de la piste (CC07). Utilisez ce paramètre pour spécifier le volume initial. Vous pouvez utiliser Express pour programmer des changements de volume temporaires au cours du morceau.

Express: (0~127) Permet de programmer des changements de volume relatifs (CC11). La valeur "127" signifie que le volume obtenu sera égal au volume réglé avec le paramètre Volume ci-dessus. Toute les autres valeurs Express réduisent ce volume.

Tone/Drum Set: Pour toutes les pistes sauf la 10 (et toute autre piste qui se sert aussi d'un Drum Set), ce paramètre s'appelle *Tone*. Pour la piste 10 (et toute autre piste Drum), ce paramètre s'appelle *Drum Set*. Vous pouvez sélectionner le Tone/Drum Set avec la commande [LOWER/NUMBER] ou via le pavé TONE/USER PROGRAM.



Remarque: Voyez "Init" pour savoir comment sélectionner une seconde piste Drum.

Panpot: Utilisez ce paramètre pour spécifier la position stéréo de la piste sélectionné. "64" représente le centre tandis que des valeurs entre 0 et 63 place le son vers la gauche et des valeurs comprises entre 65 et 127 le place vers la droite.

Reverb, Chorus, Delay: Déterminez le niveau d'envoi (le volume) du signal de la piste envoyée à l'effet et, par le fait même, la quantité d'effet ajouté à la piste. Voyez page 75 dans la Première approche pour savoir comment régler les effets. Ces réglages d'effet font partie des réglages SysEx généraux de la piste "M" et doivent être effectués avant l'enregistrement de la première piste.

Remarque: L'effet Delay est indisponible pour les pistes de batterie (10, et toute autre piste qui se sert d'un Drum Set)

Style Converter

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F2]

Le Style Converter de l'EM-2000 est un outil simple et facile à utiliser pour créer vos propres styles musicaux en partant d'un de vos morceaux ou d'un fichier standard MIDI. Si vous souhaitez modifier le morceau avant d'en convertir des sections en style musical, voyez "Fonctions d'édition du séquenceur 16 pistes" à la page 38 pour en savoir plus. Lisez aussi les "Considérations générales" à la page 70 dans la Première approche pour revoir certains aspects à ne pas oublier.

- *Les fichiers Standard MIDI disponibles dans le commerce sont protégés par un copyright. Le Style Converter ne doit être utilisé que pour créer des styles musicaux à usage privé. Roland ne peut en aucun cas être tenu responsable de violations de copyright suite à l'usage du Style Converter.*

Cette page vous permet d'assigner les pistes voulues du morceau aux pistes User Style. N'oubliez pas qu'un morceau peut contenir jusqu'à 16 pistes alors qu'un style utilisateur n'en offre "que" huit. Veillez donc à sélectionner les pistes voulues.

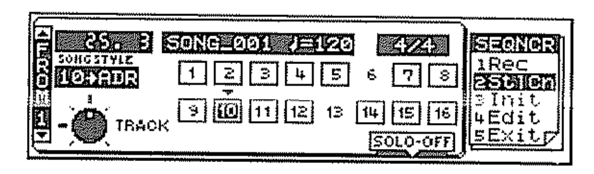
Track: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner une piste User Style (ADR, ABS, Ac1~Ac6). Le numéro de la piste à gauche de la flèche (→) est affiché en blanc sur fond bleu.

Select: Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour assigner une piste du morceau (Song) à cette piste User Style. Vous pouvez appuyer sur [UPPER1] sous l'écran (Reset) pour charger les réglages par défaut suivants:

Piste (Part SMF)	Part G-1000	
	Ecran	Part de style
10 (Batterie)	*ADR*	A Drums
1 (Piano)	*AC1*	Accomp 1
2 (Basse)	*ABS*	A Bass
3 (Accords)	*AC2*	Accomp 2
5 (Non spécifié)	*AC3*	Accomp 3
6 (Contre-mélodie)	*AC4*	Accomp 4
7 (Non spécifié)	*AC5*	Accomp 5
8 (Non spécifié)	*AC6*	Accomp 6

Remarque: Veillez à faire toutes les assignations voulues avant de passer aux pages suivantes. Ensuite, vous ne pourrez travailler qu'avec les pistes assignées.

Appuyez sur PAGE ▼ pour aller à la page suivante.

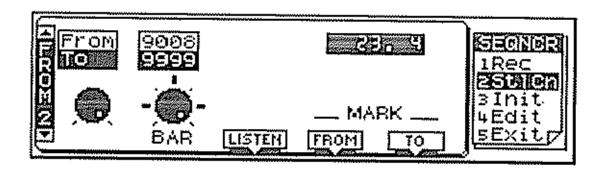


Vous pouvez y sélectionner les pistes à convertir (ADR, ABS, Ac1~Ac6, ou All). Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour le faire. Si vous sélectionnez une piste spécifique, vous pouvez l'isoler (solo) et l'écouter en vous servant du bouton Recorder [PLAY►/STOP■]. [◄◄REW] et [FF►►] sont aussi disponibles.

Si vous isolez une piste avec le bouton [UPPER1] sous l'écran, toutes les autres cases de piste sont affichées en pointillés.

Remarque: Lorsque vous sélectionnez All, l'option solo n'est plus disponible (vous ne pouvez isoler qu'une piste à la fois).

Appuyez sur PAGE ▼ pour aller à la page suivante.



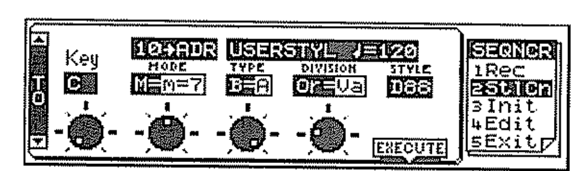
Cette page permet de spécifier les mesures à convertir. Vous ne pouvez utiliser que des mesures complètes, ce qui explique l'absence des paramètres Beat et CPT.

From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. *From* désigne le début de l'extrait et *To* la dernière mesure.

Mark: Voyez la page 71 de la Première approche pour en savoir plus.

Listen: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour écouter l'extrait sélectionné. Le passage délimité par les points From et To sera reproduit en boucle continue. Cela vous permet de vérifier si les dernières notes de votre futur style permettent une transition douce vers les motifs ou sont naturelles lorsque le motif est répété. Parfois, la quantification des dernières notes d'un extrait permet d'exclure des notes qui ont été jouées un peu avant le temps (et se retrouvent sur le dernier temps que vous convertissez). Voyez page 43 pour en savoir plus.

Appuyez sur PAGE ▼ pour aller à la page suivante.



Ici, vous pouvez sélectionner le motif de destination, c.-à-d. si l'extrait choisi doit devenir un motif Basic/Original, une Intro, etc. Notez que vous ne pouvez pas sélectionner de piste ici. Retournez à la page précédente pour le faire.

Key: (C, C#, D, Eb, F, F#, G, Ab, A, Bb, B) Ce paramètre vous permet de préciser à votre EM-2000 la tonalité dans laquelle se trouve(nt) la ou les piste(s). Il est vital de déterminer la tonalité correcte avant la conversion pour pouvoir utiliser un motif en temps réel.

Remarque: Il est inutile de préciser la tonalité pour les pistes ADR.

Mode: Permet de sélectionner le mode de votre motif: Maj (majeur), min (mineur) ou 7 (de septième). Sélectionnez le mode qui correspond à l'accord utilisé dans l'extrait.

Type: Permet de sélectionner le Type de motif: Bsc (Basic), ou Adv (Advanced). Voyez page 38 dans la Première approche pour en savoir plus.

Division: Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour sélectionner la division du motif: Or (Original) ou Var (Variation), FO (Fill-In To Original), FV (Fill-In To Variation), In (Intro), ou Ed (Ending). En outre, si vous sélectionnez une option indiquée par "=", vous créez plusieurs motifs en une fois. C'est ce que nous appelons le clonage.

Execute: Après avoir réglé les paramètres ci-dessus, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour lancer la conversion. Comme vous le voyez dans la zone de droite, votre style utilisateur est temporairement sauvegardé dans la mémoire RAM de l'EM-2000 (D88).

Si cette mémoire ne contient pas encore de données, le nouveau style se sert des réglages actuels d'armure de temps et de tempo. Si D88 contient déjà des données, les nouvelles divisions auront les mêmes des réglages actuels d'armure de temps et de tempo que les données de style de la mémoire D88.

Remarque: N'oubliez pas de sauvegarder votre nouveau style utilisateur sur disquette ou disque Zip, etc.

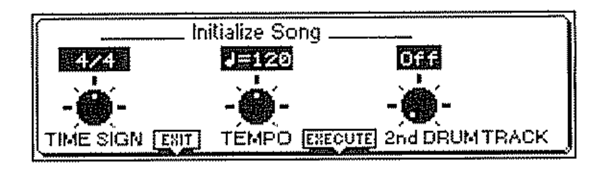
Init

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F3]

Sélectionnez cette page pour effacer le morceau se trouvant dans la mémoire RAM de l'EM-2000 et pour réinitialiser toutes les pistes. Durant l'initialisation de la mémoire Song, vous pouvez aussi sélectionner la mesure (time signature) et le tempo pour le nouveau morceau que vous allez (probablement) enregistrer. En outre, l'initialisation d'un morceau vous permet de commencer depuis le début – cette fois avec deux pistes de batterie.



Lisez attentivement le message d'avertissement et voyez si vous voulez toujours effacer le morceau. Si c'est le cas, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Proceed).



Time Sign: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour régler l'armure de temps (1/2~32/16).

Tempo: Utilisez la commande [BASS/BANK] pour spécifier le tempo initial du nouveau morceau (♩= 20~250).

2nd Drum Track: Ce paramètre (commande [UPPER/VARIATION]) vous permet de définir une deuxième piste de batterie qui se comportera exactement comme la piste 10. Voyez "Utilisation de deux pistes Drum (Init)" à la page 68 de la Première approche pour en savoir plus.

Sélectionnez Off si vous n'avez pas besoin de deuxième batterie ou choisissez le numéro de la piste voulue. "10" est évidemment hors de question puisqu'elle fait toujours fonction de piste Drum.

Execute: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Execute) pour lancer l'initialisation de la mémoire de morceau (ce n'était toujours pas fait). Le message "Executing" s'affiche, puis l'EM-2000 passe automatiquement à la page REC 1.

Toutes les pistes sont initialisées comme suit: *Volume* 100, *Expression* 127, *Tone* Piano 1 (Standard 1 Kit for track 10 ainsi que la 2ème piste Drum), *Panpot* 64, *Reverb* 40, *Chorus* 0, *Delay* 0 (non disponible pour les pistes Drum).

Remarque: Pour renoncer à initialiser la mémoire de morceau, appuyez sur [M BASS] (Exit) afin de revenir à la page "3 Init".

Remarque: N'oubliez pas de programmer les effets voulus pour les différents processeurs (voyez page 20) avant d'enregistrer la première piste.

Remarque: Si votre morceau doit être compatible avec des modules Sound Canvas plus anciens et toutes les sources sonores GM, ne vous servez pas d'une deuxième piste de batterie.

MANUEL DE RÉFÉRENCE

Fonctions d'édition du séquenceur 16 pistes

Le niveau Edit du mode séquenceur 16 pistes offre huit fonctions: Erase, Delete, Insert, Quantize, Transpose, Change Velo, Change Gate Time, et Track Shift.

Si, après avoir choisi une de ces fonctions, vous décidez de ne pas exécuter la transformation, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Rec) ou sur [F5] (Exit) avant d'enfoncer Part Select [M.DRUMS] (Execute).

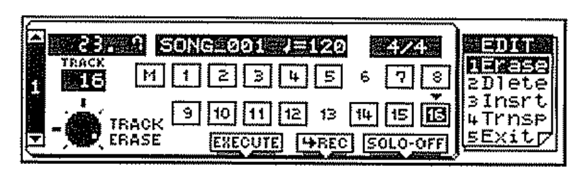
Les paramètres des fonctions Edit sont répartis sur deux ou trois pages d'écran que vous sélectionnez avec les boutons [PAGE] ▲▼. L'entrée des valeurs correctes pour obtenir le résultat voulu peut prendre un certain temps au début. Voici quelques conseils:

- Sélectionnez la (les) piste(s) à modifier.
- Sélectionnez la plage (From Bar, Beat, CPT~To Bar, Beat, CPT) de l'édition.
- Entrez ce qui doit être changé et comment cela doit l'être.
- Exécutez l'opération en appuyant sur Part Select [M.DRUMS] (Execute).

Remarque: Sauvegardez votre morceau sur disque si vous désirez garder le morceau original. Voyez "Sauvegarder votre morceau" à la page 64 de la Première approche.

Track Erase

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F4]→[F1]



Track Erase vous permet d'effacer sélectivement des données soit sur une plage spécifiée soit de la (des) piste(s) entière(s). En mode All, Erase substitue le nombre de silences nécessaires aux données effacées de sorte que vous conservez un nombre égal de mesures vides. Si vous désirez éliminer les mesures elles-mêmes, servez-vous de Track Delete (voyez plus bas).

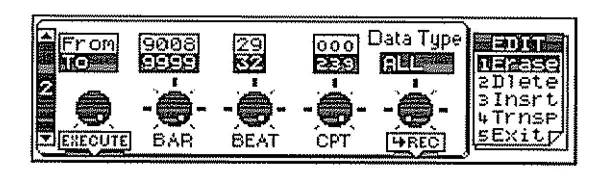
Track (1~16, ALL, M): Permet de sélectionner la piste à éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné sauf pour la piste Master (M). La piste M ne peut être sélectionnée que seule.

➡REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Tant que vous réglez les paramètres sur cette page, vous pouvez appuyer sur [PLAY►/STOP■] pour écouter votre séquence. Si vous souhaitez uniquement écouter la piste que vous allez éditer, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour l'isoler.

Execute: Appuyez sur le bouton Part Select [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE|▼ pour afficher la page suivante:



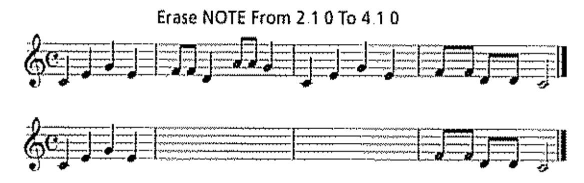
From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. *From* constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). *To* désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar (1~9999): C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

Beat (1~[nombre de temps par mesure]): Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du morceau en question.

CPT: Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. CPT est l'abréviation de "Clock Pulse Time", la plus petite unité utilisée par l'EM-2000. A moins que vous n'ayez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut.

Erase NOTE From 2.1.0 To 4.1.0



Data Type: Vous permet de sélectionner les données à effacer:

- All° ..... Tous les paramètres éditables repris ci-dessous.
- Note ..... Uniquement les messages de note.
- Modul ... Uniquement les messages de modulation (CC01 en langage MIDI).
- PBend ... Données Pitch Bend (l'utilisation du levier BENDER/MODULATION).
- Volum ... Données Volume (CC07).
- Expre ... Uniquement les messages Expression (CC11).

PanPt . . Uniquement les messages pan (ou Panpot) (CC10).

Revrb . . .Uniquement les messages d'envoi à la Reverb (CC91).

Chrus . . .Uniquement les messages d'envoi au Chorus (CC93).

Delay . . . Uniquement les messages d'envoi au Delay.

CC16 . . .Commutateur Rotary Slow (via boutons [PAD] ou commutateur au pied en option, voyez les pages 31 et 29).

CC17 . . .Commutateur Rotary Fast (boutons [PAD] ou commutateur au pied en option).

Remarque: L'effet Rotary est disponible avec les algorithmes EFX suivants: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar et 88 PH/Rotar.

PChng . . Messages de changement de programme.

NRPN . . Messages Non-registered-parameter-number (numéro de paramètre non reconnu). Ces messages contrôlent des fonctions du format GS mais sont plus simples à utiliser que les messages SysEx (tout en ayant la même fonction).

RPN . . . .Messages Registered-parameter-number (numéro de paramètre reconnu). Ils fonctionnent comme les messages NRPN sauf qu'ils sont aussi reconnus par les générateurs de sons GM.

CAF . . . .Messages d'Aftertouch canal. Si vous n'en avez pas vraiment besoin, effacez-les car ils consomment énormément de mémoire.

SysEx° . . .Messages MIDI vous permettant de changer des valeurs de paramètre. Pour les pistes musicales, ces messages ne peuvent pas être programmés sur l'EM-2000 mais des morceaux enregistrés sur d'autres appareils peuvent les contenir. Dans le cas de la piste M, seuls les messages SysEx (pour les configurations Reverb, Chorus et Delay, etc.) situés après 1-1-0 peuvent être effacés.

Tempo° . .Messages de changement de Tempo. La valeur de tempo initiale (située à 1-1-0 du morceau) ne sera pas effacée.

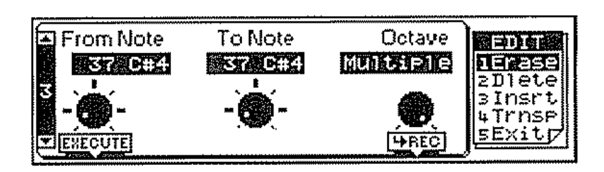
Remarque: Les paramètres dotés d'un (°) sont applicables à la piste M. Tempo est réservé à la piste M.

Remarque: Ne cherchez pas de messages D Beam car ce contrôleur ne génère pas ses propres messages MIDI. Les informations D Beam sont directement converties en modulation, Pitch Bend, etc.

➡REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton Part Select [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE] ▼ pour afficher la page suivante:



Vous ne devez régler les paramètres de cette page que si le type de données (Data Type) est *Note*. C'est pourquoi cette page ne s'affiche que lorsque le Type de données est Note.

From Note (C-1~G9): Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la plage From/To sélectionnée (voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

Remarque: Les réglages ci-dessus (37C#4) ne sont que des exemples. Le nom correct de la note numéro 37 est, bien sûr, C#2.

To Note (C-1~G9): Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite inférieure de la plage de notes que vous voulez éditer.

Remarque: Vous pouvez aussi entrer les valeurs From Note et To Note en appuyant sur les touches correspondantes du clavier. La première note jouée devient la note From Note tandis que la seconde représente To Note.

Octave (Multiple, Single): Si la plage de notes sélectionnée doit être éditée pour toutes les octaves, choisissez Multiple. Multiple n'est disponible que lorsque vous assignez la même valeur aux paramètres From Note et To Note (exemple: From Note= 36 C2 et To Note= 36 C2 en mode Multiple affecterait tous les Do). Si, par contre, l'édition ne doit toucher que les notes de la plage choisie, optez pour Single.

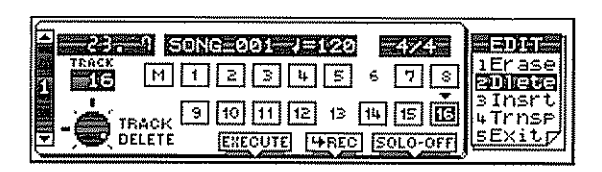
Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données.

➡REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Track Delete

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F4]→[F2]

A la différence de la fonction Erase, Track Delete supprime également toutes les mesures de sorte que les mesures qui se trouvent derrière la position To seront déplacées vers le début de la piste (ou des pistes). Comme Delete supprime les mesures (voyez l'illustration plus bas), il est impossible de sélectionner le type de données à effacer.



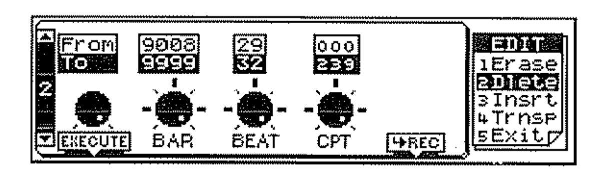
Track (1~16, ALL, M): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

➡REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

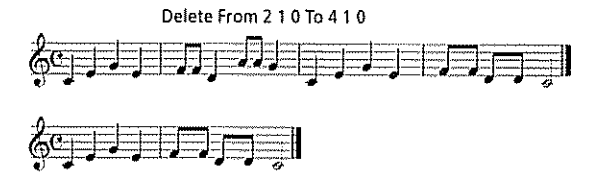
Execute: Appuyez sur le bouton Part Select [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From/To, Bar, Beat, CPT: Voyez page 38.

Delete From 2 1 0 To 4 1 0



➡REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données.

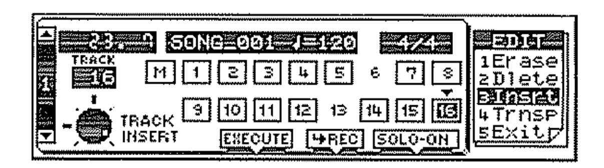
Remarque: Tous les réglages de la piste M ne sont pas effacés: l'armure de temps (mesure), le message GM/GS Reset et le tempo initial (tous situés à 1 1 0) demeurent. Les événements Lyrics ne sont effacés que si vous avez sélectionné ALL plutôt que la piste M.

Track Insert

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F4]→[F3]

Insert vous permet de rendre une piste existante plus longue en ajoutant des silences à une position spécifiée. Cela fera de la place pour de nouvelles données et déplacera les données situées derrière la position From davantage vers la droite. Les nouvelles données peuvent être entrées en temps réel (choisissez alors tout de même Record Merge) ou en les copiant à la position spécifiée (voyez page 44).

Remarque: La fonction Insert ne comporte pas de pointeur To. Vous devez en fait spécifier la longueur de l'insertion avec la valeur For. "For 2 Bars, 2 Beats, 240 CPT" signifie donc "insérer 2 mesures, 2 temps et 2 temps" (parce que 120CPT= ♩).

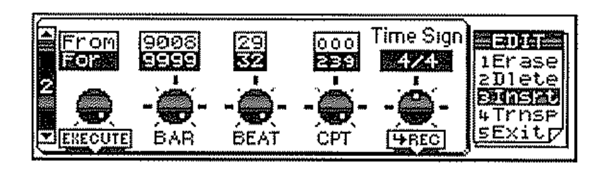


Track (1~16, ALL, M): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

➡REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

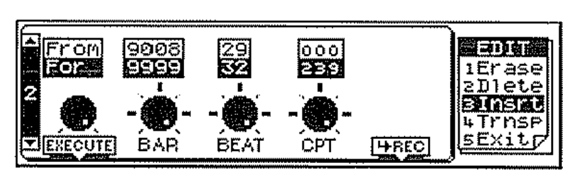
Si, à la page 1, vous choisissez ALL (toutes les pistes), vous pouvez également spécifier l'armure de temps pour les mesures insérées:



Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour déterminer l'armure de temps des nouvelles mesures (1/2~32/16).

Execute: Appuyez sur le bouton Part Select [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer toute la piste, il est inutile de peaufiner vos réglages.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From/For: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau "From" ou "For". Le

niveau From vous permet de spécifier la position où le nombre choisi de mesures, temps et clocks doit être inséré.

For, par contre, spécifie *le nombre* de mesures, temps et CPT qui doivent être insérés.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 38.

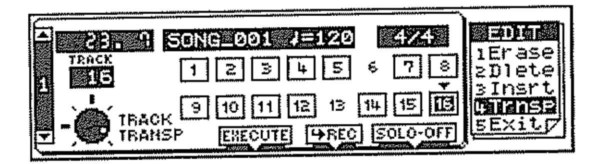
➡REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton de sélection de Part [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et insérer le nombre requis de mesures, temps et CPT.

Track Transpose

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F4]→[F4]

Track Transpose vous permet de transposer les notes de la piste sélectionnée (les autres données "non-note" ne pouvant évidemment pas être transposées).

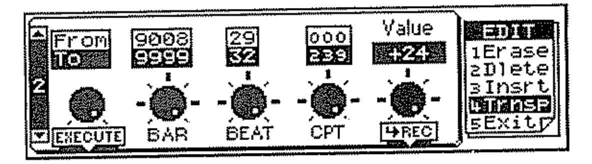


Track (1~16, All): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes sauf la piste 10 (batterie) et toute autre piste qui fait appel à un Drum Set. Les pistes Drum peuvent toutefois être sélectionnées individuellement. La piste M ne peut, bien sûr, pas être transposée. Combinée avec From Note et To Note (voyez ci-dessous), Track Transpose peut aussi servir pour les pistes Drum. Elle vous permet de choisir un autre son de caisse claire ou grosse caisse, par exemple. La plupart des Drum Sets proposent deux caisses claires, l'une assignée au numéro 38 (Ré2) et l'autre affectée au numéro 40 (Mi2). En sélectionnant From Note= 38 (Ré2), To Note= 38 (Ré2) et en réglant la valeur de transposition sur "+2", vous pouvez changer votre caisse claire Ré2 en caisse claire Mi2.

➡REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer les données immédiatement. Cependant, il est probable que vous n'obteniez pas encore la transposition voulue. Ignorez simplement ce paramètre et passez à la page d'écran suivante en appuyant sur PAGE ▼.



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 38.

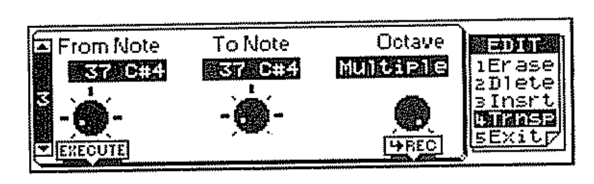
Value (–24~+24): Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour déterminer l'intervalle de transposition par pas de demi-tons. Si vous désirez transposer un Part en Do en Ré, entrez la valeur (Value) +2.

Remarque: Soyez prudent lorsque vous utilisez Track Transpose pour une piste Drum (la piste 10 ou toute autre piste se servant d'un Drum Set) Après tout, une transposition de toutes les notes de cette piste entraînerait un changement considérable du Part de batterie

➡REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas transposer toutes les notes.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From Note (0 C-1~ 127 G9): Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la plage From/To sélectionnée (voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

To Note (0 C-1~127 G9): Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite supérieure de la plage de notes que vous voulez éditer. Choisissez la valeur correcte si vous ne désirez pas éditer toutes les notes.

Remarque: Vous pouvez aussi entrer les valeurs From Note et To Note en appuyant sur les touches correspondantes du clavier. La première note jouée devient la note From Note tandis que la seconde représente To Note.

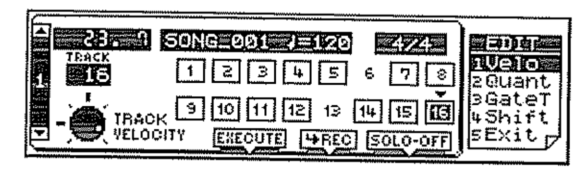
Octave (Multiple, Single): Si la plage de notes sélectionnée doit être éditée pour toutes les octaves, choisissez Multiple. Multiple n'est disponible que lorsque vous assignez la même valeur aux paramètres From Note et To Note (exemple: From Note= 36 C2 et To Note= 36 C2 en mode Multiple affecterait tous les Do). Si, par contre, l'édition ne doit toucher que les notes de la plage choisie, optez pour Single.

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données.

➡**REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

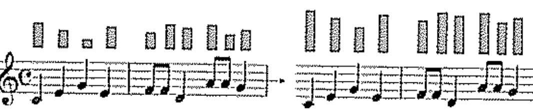
Track Velocity

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F4]→[SHIFT]+[F1]



La fonction Track Velocity vous permet de modifier le toucher (*velocity*) d'une piste ou d'un extrait. Si vous augmentez les valeurs de toucher, les notes seront plus fortes et plus brillantes tandis que si vous la réduisez, vous obtiendrez le résultat inverse et les notes seront plus sourdes. Utilisez cette fonction lorsque vous êtes satisfait du timing des notes mais moins de leur sonorité. L'exécution de cette fonction signifie que les valeurs de toucher changeront proportionnellement:

Valeurs de toucher enregistrées   Value= +30



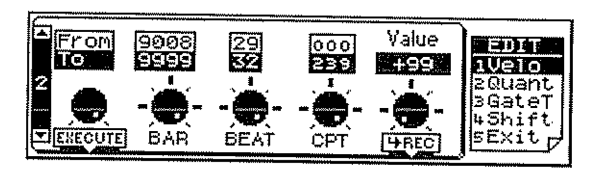
Track (1~16, All): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

➡**REC:** Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer les données immédiatement.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 38.

Value (–126~+126): Le paramètre Value vous permet de régler l'ampleur du changement de toucher. Sélectionnez une valeur positive pour augmenter le toucher de la piste (ou des pistes) ou une valeur négative pour diminuer les valeur de toucher.

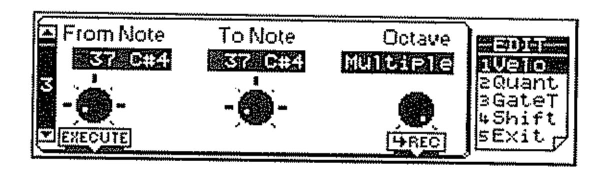
Ce paramètre Value est particulièrement utile pour des sons commutant par le toucher (la plupart des sons d'orgue, par exemple). Il suffit alors d'une légère réduction ou augmentation du toucher pour faire jouer l'autre son par toutes les notes.

Remarque: Même la valeur positive ou négative la plus élevée ne vous entraînera pas plus loin que "1" ou "127". Il y a une raison pour laquelle "0" est impossible: cette valeur sert à indiquer la fin d'une note (Note Off). "127", par contre, représente la valeur de toucher la plus importante produite par la norme MIDI. Si vous choisissez une valeur de toucher élevée, vous risquez de voir toutes les notes jouées avec un toucher de "127",... ce qui est peut-être ce que vous recherchiez.

➡**REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas changer toutes les notes.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From Note (0 C-1~127 G9): Ce paramètre vous permet de déterminer la limite inférieure de la plage de notes à modifier au sein de la plage From/To sélectionnée (voyez la deuxième page d'écran). Si vous ne désirez éditer qu'une note, réglez la même valeur pour From Note et To Note.

Remarque: Les réglages ci-dessus (37C#4) ne sont que des exemples. La nom correct de la note numéro 37 est, bien sûr, C#2.

To Note (0 C-1~127 G9): Ce paramètre vous permet de sélectionner la limite inférieure de la plage de notes que vous voulez éditer.

Remarque: Vous pouvez aussi entrer les valeurs From Note et To Note en appuyant sur les touches correspondantes du clavier. La première note jouée devient la note From Note tandis que la seconde représente To Note.

Octave (Multiple, Single): Voyez page 39.

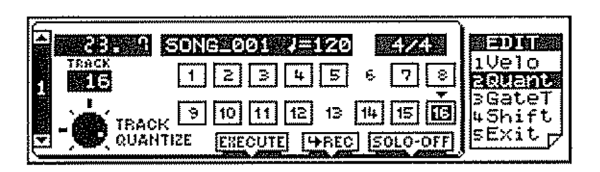
➡**REC:** Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Execute: Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Quantize

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F4]→[SHIFT]+[F2]

Utilisez cette fonction si vous n'avez pas quantifié votre musique pendant l'enregistrement (voyez page 34) et si vous vous rendez compte par après que le timing n'est pas tout à fait au point. Quantifier après l'enregistrement a l'avantage que vous pouvez d'abord écouter l'original et ne corriger que les notes qui ne sont décidément pas à leur place.



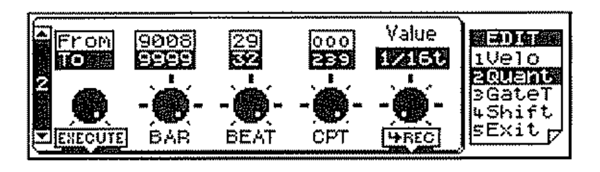
Quantifier pendant l'enregistrement, par contre, corrige le timing de *toutes* les notes ce qui rend la piste fort mécanique.

Track, Execute: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

➡REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

Appuyez sur [PAGE] ▼ pour afficher la page suivante:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

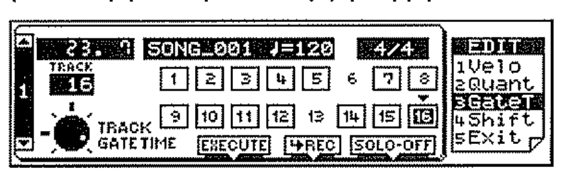
Value: Ce paramètre détermine la résolution de la fonction Quantize. Les valeurs disponibles sont les suivantes: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t.

Veillez à toujours sélectionner la valeur qui équivaut à la note la plus courte que vous avez enregistrée. Faute de quoi, votre Part ne ressemblera plus à ce que vous avez joué.

➡REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

Track Gate Time

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F4]→[SHIFT]+[F3]



La fonction Gate Time vous permet de modifier la durée des notes dans la plage de temps (From/To) sélectionnée. Nous vous recommandons de n'utiliser cette fonction que pour raccourcir des notes ressenties comme étant trop longues à cause du Tone que vous avez assigné à la piste en question. A ces deux pages, il n'est pas possible de visualiser la durée des notes ce qui rend une édition des données en bloc quelque peu dangereuse.

Après avoir sélectionné un Tone avec un temps de relâchement assez long (c.-à-d.un son qui résonne encore après que toutes les touches aient été relâchées), Track Gate Time vous permet de ramener les notes "à bonne dimension" et d'éviter ainsi des superpositions. Bien que votre moment de relâchement ait été bien choisi pour le Tone original, vous devriez utiliser Track Shift pour raccourcir les notes qui risquent de se chevaucher.

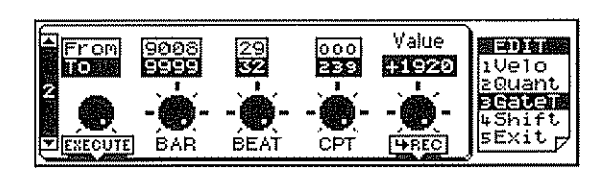
Track: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

➡REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

Execute: Appuyez le bouton [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer ces données immédiatement.

Appuyez sur [PAGE] ▼ pour afficher la page suivante:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

Value (–1920~+1920): Ce paramètre détermine l'ampleur du changement de durée des notes (ou Gate Time) sélectionnées. La valeur Gate Time la plus brève est "1" (elle est utilisée pour toutes les notes de la piste de batterie). Si vous sélectionnez "–1000" pour les notes ayant un Gate Time de "1" dans la plage de temps déterminée, vous vous retrouverez avec une valeur inchangée. Si la valeur "0" était autorisée, elle effacerait en fait les notes, ce que la fonction Track Erase (voyez page 38) fait déjà très bien. Autrement dit, vous ne pouvez pas utiliser Track Gate Time pour effacer des notes.

➡REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

MANUEL DE RÉFÉRENCE

Track Shift ([SHIFT]+[F4])

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[F4]→[SHIFT]+[F4]

Track Shift vous permet de déplacer les notes au sein de la plage From/To sélectionnée (deuxième page) Cela peut servir à deux choses:

1. A corriger des notes "lentes" suite à une attaque (plus) lente.

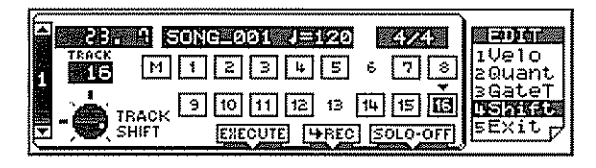
Vous aurez peut-être besoin de Track Shift après avoir assigné un Tone à une piste dont l'attaque est nettement plus lente que celle du Tone utilisé lors de l'enregistrement du Part. Cette technique est fréquemment utilisée en musique pop pour concilier des arpèges de doubles-croches avec un son de nappe "lent". Plutôt que de faire commencer les notes à un moment mathématiquement correct (par exemple, 2-1-0), vous pourriez les déplacer vers la gauche (par exemple, sur 1-4-110) de la mesure précédente, afin que le volume de l'attaque atteigne son maximum au premier temps de la mesure suivante.

Positions originales (attaque lente, impression de décalage) — Track Shift= –5 (le timing semble bon)



2. A corriger le timing des notes enregistrées via MIDI sans les quantifier.

Vous pourriez utiliser des séquences, etc. comme matériau de base pour vos morceaux. L'enregistrement de tels extraits via MIDI peut causer un certain retard (de l'ordre de 5CPT). Si cela vous paraît inacceptable, utilisez Track Shift pour "repousser" toutes les notes vers la gauche (choisissez "–5"). Cela vous permet de corriger le timing tout en conservant les irrégularités qui font le charme et l'individualité musicale de l'original non quantifié.



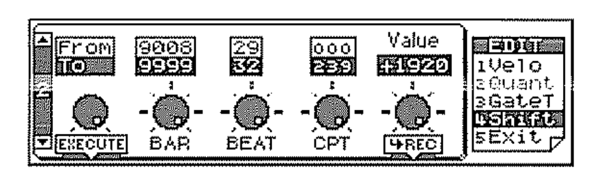
Track, Execute: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

Vous pouvez aussi sélectionner la piste M pour déplacer des changements de tempo et des messages SysEx. Les réglages initiaux (situés à 1.1.0) ne peuvent toutefois pas être déplacés.

↳REC: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour revenir à la page REC 1 (accessible via [F1]).

Solo On/Off: Voyez page 38.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour une explication de ces paramètres.

Value (–1920~+1920): Ce paramètre détermine le décalage des notes. La valeur (Value) est donnée en unités de CPT (un CPT= 1/120 ♩).

Remarque: Les notes se trouvant sur le premier temps de la première mesure ne peuvent être déplacées davantage vers la gauche (cela reviendrait à les envoyer dans une mesure "0" inexistante)

↳REC: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour retourner à la première page REC (généralement sélectionnée via [F1]).

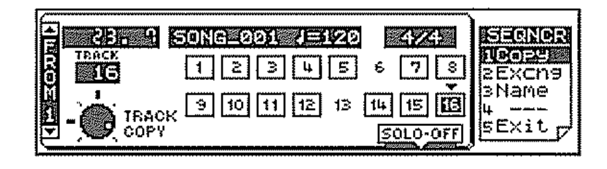
8.2 Autres fonctions utiles

Le séquenceur 16 pistes fournit aussi quelques fonctions pratiques qui vous permettent de gagner du temps.

Track Copy ([SHIFT]+[F1])

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[SHIFT]+[F1]

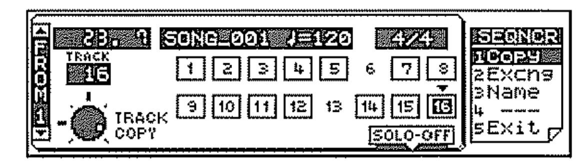
La fonction Track Copy vous permet de copier une piste sur une autre piste ou des extraits d'une ou de tous les pistes à un autre endroit. Ceci peut être utile lorsque vous devez répéter le refrain plusieurs fois à la fin d'un morceau.



Track (1~16, All): Permet de sélectionner la piste dont vous désirez copier les données (la source).

Solo On/Off: Tant que vous réglez les paramètres sur cette page, vous pouvez appuyer sur [PLAY►/STOP■] pour écouter votre séquence. Si vous souhaitez uniquement écouter la piste que vous allez éditer, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour l'isoler.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar (1~9999): C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

Beat (1~[nombre de temps par mesure]): Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du morceau en question.

CPT: C'est ici que vous spécifiez la position CPT du début et de la fin de la piste à copier. A moins que vous n'ayez pas besoin de toutes les notes dans la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut.

Mode (Replace, Merge): Sélectionne le mode Copy:

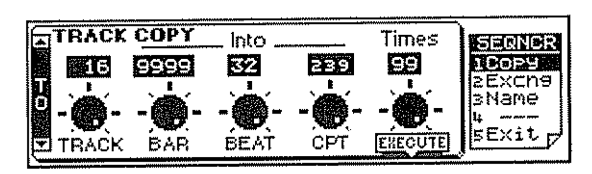
Replace . Les données se trouvant dans la plage sélectionnée seront copiées sur la piste de destination et effaceront toutes les données (de la piste de destination) se trouvant dans la plage correspondante.

Merge . . Les données de la plage sélectionnée seront ajoutées aux données éventuelles de la piste de destination.

Dans les deux cas, la longueur de la piste de destination risque de changer afin d'inclure toutes les données de la piste source. Autrement dit, la piste de destination risque d'être plus longue après la copie.

Remarque: L'EM-2000 n'a pas de fonction d'annulation. Si vous sauvegardez votre morceau sur disque avant d'y copier des données, vous pourrez toujours recharger la version précédente au cas où quelque chose n'aurait pas tourné rond.

Appuyez sur [PAGE]▼ pour afficher la page suivante:



Cette page permet de sélectionner la piste de *destination*et la position *Into*, c.-à-d la valeur bar, beat et CPT (mesure, temps et CPT) où les premières données du motif source seront copiées.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 45 pour en savoir plus.

Times (1~99): Détermine le nombre de copies que vous voulez faire. Notez que la valeur "3" signifie que vous vous retrouverez avec 3 copies contiguës, la deuxième étant placée juste après la première, etc.

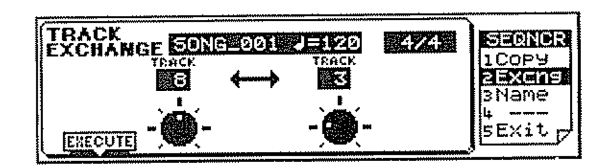
Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour copier les données source.

Remarque: Bien que vous puissiez également copier des données de la piste 10 (la piste de batterie principale) dans une piste "musicale" qui contient déjà des données et vice versa, soyez prudent. Une piste de batterie produit un résultat bizarre lorsque vous lui attribuez un son de piano, par exemple (et un piano n'est pas conçu pour jouer de la batterie).

Track Exchange ([SHIFT] + [F2])

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[SHIFT]+[F2]

Track Exchange vous permet de copier les données de la piste source (gauche) dans la piste de destination (droite) et, simultanément, les données de la piste de destination dans la piste source. Autrement dit, il s'agit d'une fonction d'échange.



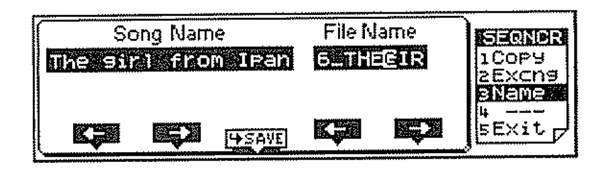
Track (1~16): Utilisez les commandes [ACCOMP/GROUP] et [LOWER/NUMBER] pour sélectionner les deux pistes à échanger. Il va sans dire qu'il n'y a pas d'option ALL ici.

Remarque: Soyez prudent lorsque vous échangez les données d'une piste de batterie avec celles d'une piste "musicale". Le résultat peut parfois surprendre.

Name ([SHIFT] + [F3])

[SONG TOOLS]→[M DRUMS] sous l'écran→[SHIFT]+[F3]

Cette page vous permet de programmer deux noms pour votre morceau: le nom du morceau (Song) et le nom du fichier (File).



Le nom de fichier ou File Name est celui que vous voyez lorsque vous utilisez la commande *dir* d'un ordinateur MS-DOS® (tous les disques EM-2000 sont compatibles MS-DOS®), tandis que le nom de morceau ou Song Name est celui qui apparaît sur les différentes pages d'écran. Ce dernier ne peut être lu que par l'EM-2000. Le nom de fichier est plus important que le nom de morceau car c'est le nom de fichier qui est écrit sur le disque. Toutefois, il ne peut compter que 8 caractères.

Utilisez [M.DRUMS] sous l'écran et [M.BASS] pour amener le curseur dans la zone *Song Name*.

Utilisez [UPPER2] sous l'écran et [UPPER1] pour amener le curseur dans la zone *File Name*.

Vous pouvez entrer les nouveaux caractères en utilisant soit les commandes [DRUMS/PART]/[ACCOMP/GROUP], soit le pavé TONE/USER PROGRAM (voyez page 25 dans la Première approche).

Remarque: Pour des raisons de compatibilité MS-DOS®, seuls les huit premiers caractères seront sauvegardés sur disque (il est impossible d'entrer plus de 8 caractères pour le nom de fichier). De plus, vous ne pouvez pas utiliser deux fois le même nom de fichier sur le même disque.

Save: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour passer à la page Save Song où vous pouvez sauvegarder votre morceau sur le disque voulu. Voyez aussi page 58 dans la Première approche.

8.3 Header Post Edit

[SONG TOOLS]→[LOWER1] sous l'écran→[PAGE] ▲▼

La fonction Song Header Post Edit vous permet de modifier certains paramètres de reproduction du morceau se trouvant dans la mémoire Song RAM de l'EM-2000. Ces modifications peuvent être globales ou propres à une piste et peuvent être sauvegardées sur disque avec les données du morceau.

En fait, ces réglages constituent un "programme utilisateur" contenu dans le morceau.
Ces modifications sont des données SysEx qui *changent* les données Song Header (sans les remplacer). Et si nous disons "SysEx", c'est pour souligner que seul l'EM-2000 (et le G-1000) peut lire ces données. Les autres lecteurs de fichiers SMF ignoreront ces nouvelles données SysEx.

Bien que certains paramètres soient également disponibles ailleurs, ceux contenus dans la morceau même ont priorité sur des paramètres semblables que vous pouvez sauvegarder dans un programme utilisateur. A la page 53 dans la Première approche, nous vous avons dit que l'EM-2000 permet toutefois d'ignorer certains réglages de programme utilisateur. Dans ce cas, certains des réglages repris ci-dessous ne seront pas utilisés.

GLOBAL
SONG HEADER EDIT
MasterTune 440.0*
Transpose -12
ReverbType Song
ChorusType Perf*
Tempo 172
▼SELECT ▼VALUE
HEADER Edit
2Reset
3 ---
4+5Save
5Exit

La première page, appelée Global, vous permet de modifier les réglages qui s'appliquent aux 16 Parts (ou pistes du morceau.

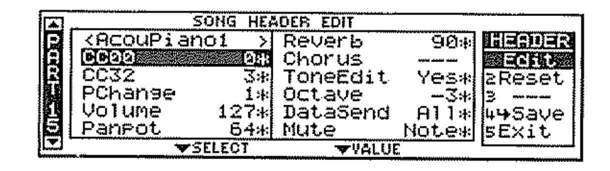
Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le paramètre à régler (**Select**) et entrez la valeur voulue sous **Value** avec la commande [LOWER/NUMBER]. Les astérisques (*) indiquent les paramètres dont les valeurs diffèrent des réglages Header originaux.

Voici les paramètres disponibles:

Paramètre	Plage	Défaut
Master Tune	415 3~466 2	Réglage Song
Transpose	-12~+12	0
Reverb Type	Song/Perf	Song
Chorus Type	Song/Perf	Song
Tempo	♩= 20~250	Réglage Song

- Le paramètre *Transpose* ne change pas les numéros de note des pistes de batterie (piste 10 et toute autre piste utilisant un Drum Set et non un Tone).
- Les paramètres *Reverb Type* et *Chorus Type* permettent de déterminer si le morceau doit utiliser les paramètres Reverb et Chorus (voyez aussi "Pages Mixer\Effect" à la page 20) du programme utilisateur actuel ou ceux contenus dans les données de morceau.
- *Tempo* est un paramètre relatif qui modifie toutes les valeurs de tempo du morceau (y compris les changements) de la même manière. Les changements de Tempo sont donc conservés. C'est comme en mode Auto Tempo (voyez page 46 dans la Première approche).

Utilisez les boutons [PAGE] ▲▼ pour sélectionner un Part donné du morceau (1~16) dont vous voulez changer les paramètres.



Il y a une raison pour laquelle nous utilisons le mot *Part* plutôt que *piste*: les paramètres suivants n'affectent effectivement que la manière dont les pistes sont reproduites (sans changer les données mêmes de la piste).

Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner les paramètres à éditer et réglez-en la valeur avec la commande [LOWER/NUMBER]. Veillez à sélectionner le Song Part voulu avant de modifier ces paramètres (vérifiez le nom dans la barre de défilement).

Remarque: Si un message de commande de contrôle pour lequel l'EM-2000 dispose d'un paramètre est indisponible, l'écran affiche "—-".

CC00, CC32: (0~127) Il s'agit de messages de sélection de banque. CC00 vous permet de sélectionner d'autres banques Tone/Drum Set tandis que CC32 permet de choisir le niveau Tone. Voyez aussi "Tone Change: Old, G-800 et EM" à la page 62 de la Première approche.

PChange: (1~128) Ces messages de changement de programme vous permettent de sélectionner un autre Tone (son) ou Drum Set. Voyez page 87: vous y trouverez la liste des Tones et Drum Sets de l'EM-2000.

Volume (CC07): Messages de commande de contrôle (CC07) vous permettant de modifier le volume du Part.

Panpot: Messages de commande de contrôle (CC10) vous permettant de déterminer la position stéréo du Part sélectionné. Des valeurs inférieures à "64" déplacent le Part vers la gauche tandis que des valeurs supérieures à "65" le déplace vers la droite. "64" le laisse au centre.

Reverb: Le niveau d'envoi à l'effet Reverb du Part (CC91), soit l'importance de son traitement par la Reverb.

Chorus: Le niveau d'envoi à l'effet Chorus du Part (CC93), soit l'importance de son traitement par le Chorus.

Tone Edit: (Yes/No) Vous permet de spécifier si le Part en question doit exécuter les messages SysEx et NRPN (CC98 et 99) contenus dans sa piste. Si vous choisissez "No", le Part ne sera pas modifié. [Défaut: Yes.]

Octave: (–3~+3) Vous permet de transposer un Part de trois octaves vers le haut ou vers le bas, qui peut se révéler nécessaire après que vous ayez assigné un son de flûte à un Part de basse (voyez "CC00, CC32" et "PChange" ci-dessus). [Défaut: 0.]

Data Send: (All, Int, Mid) Ce paramètre vous permet de spécifier où les données du Part sélectionné doivent être transmises: au port MIDI OUT (Mid), au générateur de sons de l'EM-2000 (Int) ou aux deux (All). [Défaut: All.]

Mute: Il s'agit d'un filtre de données MIDI qui vous permet de spécifier les données du Part qui ne doivent *pas* être transmises à la destination Data Send. Choisissez *Note* si le Part ne doit plus transmettre de messages de note, Pitch Bend, Modulation, Sustain, et Aftertouch. Ce réglage est celui qu'il faut choisir pour le jeu Minus-One. *All* signifie que le Part ne transmet plus aucun message MIDI (pas même des messages de sélection de banque et de changement de programme). Sélectionnez *Off* si le Part en question doit transmettre toutes les données MIDI contenues dans la piste. [Défaut: Off.]

Remarque: Vous pouvez appuyer sur [F2] (Reset) pour annuler tous les changements Global et Part et pour sélectionner les valeurs par défaut (où c'est possible)

Appuyez sur [F4] (➡Save) pour afficher la page Disk/Song Save où vous pouvez sauvegarder le morceau. Voyez page 58 dans la Première approche pour en savoir plus.

MANUEL DE RÉFÉRENCE

9. Mode User Style

Le mode User Style vous permet de programmer vos propres accompagnements (appelés *User Styles* ou styles utilisateur). La programmation de styles ne signifie pas nécessairement que vous deviez tout enregistrer de toutes pièces. L'EM-2000 vous permet de copier des pistes (ou mêmes des parties entières) des styles musicaux préprogrammés (en ROM) ou d'autres styles utilisateur (se trouvant sur disque) et de faire appel au Style Converter (voyez page 36 pour en savoir plus). Choisissez donc l'option qui vous convient le mieux.

Songez que vous n'enregistrez que l'accompagnement. Si vous enregistrez la mélodie ou un typique d'un morceau particulier, le style utilisateur en question ne pourra plus être utilisé pour d'autres morceaux. Autrement dit, essayez de penser en termes de "style" lors de la programmation (house, rave, samba, polka, etc.) si vous désirez que votre style puisse être employé "universellement" (pour un certain type de musique).

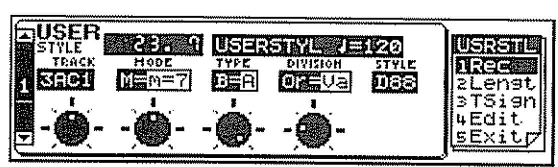
De plus, la programmation de changements d'accords pour les motifs Basic/Original, Basic/Variation, Advanced/Original et Advanced/Variation n'est peut-être pas une bonne chose. Après tout, ces changements d'accords peuvent être réalisés en temps réel en les jouant dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier. Bien qu'à première vue ces avertissements semblent superflus, vous verrez que créer un motif plutôt qu'un morceau proprement dit requiert plus de réflexion et de discipline. Mais, d'autre part, les fonctions User Style sont tellement simples à programmer que rien ne vous empêche de programmer vos styles morceau par morceau; vous ne perdrez pas énormément de temps.

Remarque: Nous utiliserons le mot motif pour faire référence à une combinaison Mode/Type/Division. Exemple: "Basic/Original, M" est un motif d'accompagnement possible (tout comme "Advanced, Fill-In-to Original".)

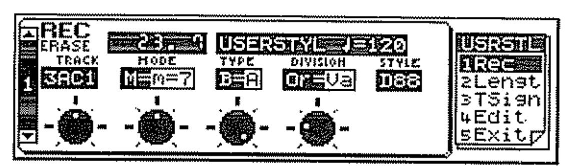
Remarque: Le mode User Style ne peut être sélectionné qu'en mode Arranger (c.-à-d. normal) de l'EM-2000. Si la fonction assignée à [F4] est "Lyrics", appuyez sur le bouton [GM/GS MODE] (le témoin doit s'éteindre).

9.1 UsrStl\Rec\1

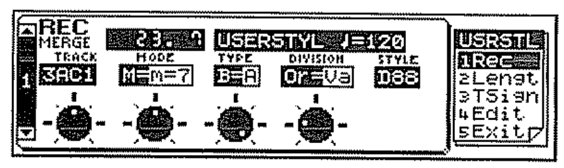
Page Master [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec), [PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



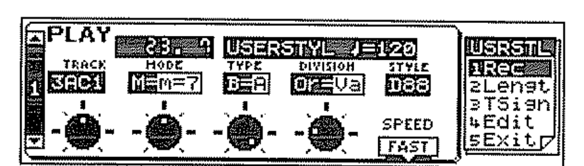
S'affiche lorsque la mémoire User Style sélectionnée ne contient pas encore de données



S'affiche lorsque vous appuyez sur [REC●] après avoir sélectionné une piste qui ne contient pas encore de données ou choisi Erase



S'affiche lorsque vous appuyez sur [REC●] après avoir sélectionné une piste qui contient déjà des données ou choisi Merge.



S'affiche lorsque vous appuyez sur [START/STOP] ou Recorder [PLAY ►/STOP ■] pour écouter votre motif en mode User Style

Track

(1ADR, 2ABS, 3AC1, 4AC2, 5AC3, 6AC4, 7AC5, 8AC6) Utilisez ce paramètre pour sélectionner une piste (track) du motif actif (voyez Mode, Type, et Division). Si le nom de cette piste est affiché en caractères minuscules (ex. 3ac1), cette piste est vide. Notez qu'une piste dont la longueur (Length) a été spécifiée (voyez page 52) n'est plus considérée comme une piste vide (et son nom s'affiche donc en majuscules: par exemple, 3AC1) parce qu'elle contient déjà le nombre de silences équivalent à la longueur déterminée.

Mémoire et nom du style utilisateur

C'est ici que le numéro de la mémoire User Style sélectionnée et son nom apparaissent. Si vous n'avez pas encore donné de nom, vous verrez USERSTL suivi du numéro de la mémoire.

Tempo

La même fenêtre affiche également le tempo de reproduction actuel et d'enregistrement. N'hésitez pas à changer le tempo avec le cadran [TEMPO] mais souvenez-vous que cette valeur de tempo sera enregistrée et considérée comme valeur préprogrammée pour votre style utilisateur.

Sélection de motif de style

Mode: Ce paramètre vous permet de choisir le mode majeur, mineur et/ou septième. Tous les réglages impliquant un ou deux symboles "=" signifient que le premier motif (blanc sur bleu) que vous enregistrez sera automatiquement copié dans les ou l'autre(s) Mode(s) (bleu sur blanc). C'est ce que nous avons appelés le clonage dans la Première approche.

Les options disponibles sont les suivantes:

Fonction écran	Options	Explication
Mode	M	N'enregistre que le motif majeur
	M=m	Enregistre le motif majeur et le copie dans le motif mineur
	M=m=7	Enregistre le motif majeur et le copie dans le motif mineur et de septième
	Autres options: m. m=M. m=7. m=M=7. 7. 7=M. 7=m. 7=M=m	

Type: Utilisez ce paramètre pour sélectionner le Type. Considérez le Type comme le degré de complexité d'un Style, Basic représentant le niveau "facile" tandis que Advanced contient des accompagnements plus élaborés (sauf programmation différente). Vous vous rappelez peut-être (Première approche) qu'il y a deux versions en boucle par Type: Original et Variation:

Fonction d'écran	Options	Explication
Type	Bsc	N'enregistre que la division Basic
	Adv	N'enregistre que la division Advanced
	B=A	Enregistre la division Basic et la copie dans la division Advanced
	Autres options: A=B	

Division: Une Division est un type d'accompagnement spécifique tel que l'Intro, un Fill, l'Ending du motif d'accompagnement choisi.

Fonction d'écran	Options	Explication
Division	Or	N'enregistre que la division Original
	Va	N'enregistre que la division Variation
	Fo	N'enregistre que le Fill-In To Original
	Fv	N'enregistre que le Fill-In to Variation
	In	N'enregistre que l'Intro.
	Ed	N'enregistre que l'Ending.
	Autres options: Or=Va, Va=Or, Fo=Fv, Fv=Fo, In=Ed, Ed=In.	

Remarque: L'ordre dans lequel vous sélectionnez le Mode, le Type, et la Division n'a pas d'importance

Remarque: Le Fill-In TO PREVIOUS ne peut pas être programmé. C'est une fonction qui fait appel à la division non sélectionnée (Original ou Variation) et puis revient à la division sélectionnée

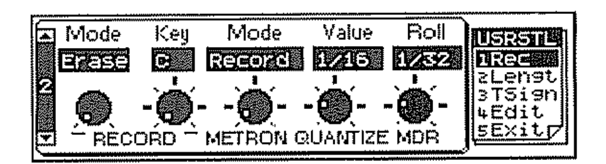
Il est également possible de cloner d'autres motifs après avoir enregistré le premier. Il suffit de sélectionner les options "=" requises pour le Mode, le Type et la Division et de commencer à enregistrer. Attendez que le décompte soit terminé et arrêtez l'enregistrement après le premier ou le deuxième temps (en appuyant soit sur Recorder [PLAY►/STOP■] ou [START/STOP]). Ne jouez rien sur le clavier. Le reste du motif d'origine sera automatiquement copié dans les motifs clones sélectionnés.

Remarque: La fonction clone travaille toujours en mode Erase, même si vous avez sélectionné Merge pour le motif d'origine. C'est pourquoi, avant de cloner d'autres motifs, assurez-vous que la destination du clone ne contient pas de données que vous souhaitez conserver.

Remarque: Comme la fonction clone transforme automatiquement les accords et les gammes majeurs en équivalents mineurs ou de septième pour se conformer aux modes mineur et septième, rien ne vous empêche de l'utiliser. C'est également vrai pour les transformations automatiques de motifs majeurs clonés pendant l'enregistrement d'un motif de septième, par exemple

9.2 UsrStl\Rec\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



(Record) Mode (Erase, Merge)

C'est ici que vous sélectionnez le mode d'enregistrement, c.-à-d. ce qui va arriver aux données du motif sélectionné. En mode *Erase*, toutes les données de la piste sélectionnée (voyez page 48) sont remplacées par les nouvelles données. Erase est le mode choisi automatiquement pour les pistes vides.

Merge signifie que les nouvelles données seront ajoutées aux données résidant sur la piste. Sélectionnez Merge pour ajouter quelques notes ici et là, pour "mémoriser" l'adresse d'un autre Tone ou Drum Set ou pour modifier les réglages de la page 4 (voyez plus bas).

Key

(C, C#, D, Eb, F, F#, G, Ab, A, Bb, B) Ce paramètre vous permet de préciser à votre EM-2000 la tonalité dans laquelle vous allez enregistrer la piste. Il est vital de déterminer la tonalité correcte avant l'enregistrement pour pouvoir utiliser cette piste ou ce motif en temps réel. Le système de reconnaissance d'accords de l'Arranger repose effectivement sur le postulat que tous les motifs sont en Do.

Donc, lorsque vous jouez un Do (en mode Arranger Intelligent) ou un accord Do dans la zone de reconnaissance d'accords, l'Arranger utilisera les notes originales du motif que vous avez enregistré (sans transposition en temps réel). Si vous avez enregistré ce motif en Fa# sans le dire à l'EM-2000, vous entendrez Fa# chaque fois que vous jouez un Do ou un accord Do en mode Arranger.

C'est pourquoi, si vous voulez enregistrer en Ré, choisissez "D". Si vous ne le faites, vous ne le remarquerez peut-être pas en mode User Style mais vous verrez tout de suite qu'il y a un problème quand vous passerez en mode Arranger.

Remarque: Il est inutile de préciser la tonalité pour les pistes 1ADR.

MANUEL DE RÉFÉRENCE

(Metron) Mode

Le réglage par défaut de ce paramètre est *Record*, de sorte que le métronome du style utilisateur n'est audible que lorsque vous enregistrez une nouvelle piste. Pendant la reproduction de la piste, le métronome reste silencieux. Voici les autres modes métronome:

Record ...Le métronome n'est audible que pendant l'enregistrement du style utilisateur.

Play .....Le métronome n'est audible que pendant la reproduction du style utilisateur en mode User Style.

Rec&Ply ..Le métronome est audible pendant la reproduction et l'enregistrement.

Always ...Le métronome est audible même lorsque le style utilisateur n'est pas reproduit.

(Quantize) Value

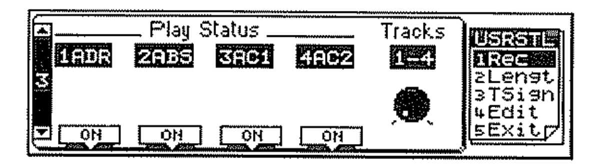
Ce paramètre vous permet de régler la valeur Quantize (de quantification) à utiliser pendant l'enregistrement du style utilisateur. Comme nous l'avons vu dans la Première approche, vous pouvez régler ce paramètre sur Off et ne quantifier que les pistes dont le timing est réellement trop approximatif avec la fonction Track Quantize (voyez page 58).

Voici les réglages disponibles: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t et Off.

Veillez à toujours choisir la valeur qui équivaut à la note la plus brève que vous allez enregistrer. Autrement, votre enregistrement sera différent de ce que vous avez joué.

9.3 UsrStl\Rec\3

Page Master [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



Les paramètres de cette page sont tous des paramètres de reproduction qui vous permettent d'étouffer les pistes que vous ne voulez pas entendre lorsque vous enregistrez. Il va sans dire que l'étouffement des pistes style utilisateur n'est nécessaire que pour les pistes qui contiennent déjà des données.

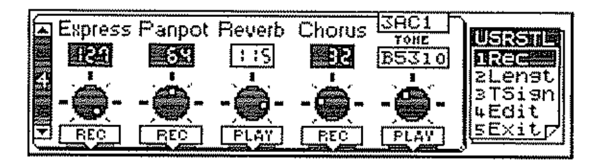
Remarque: Cette fonction Mute ne s'applique qu'au mode User Style. Les pistes que vous étouffez ici sont toujours audibles en mode Arranger. Si vous ne voulez plus d'une partition particulière, effacez-la (voyez page 56)

Track (1ADR~8AC6): Utilisez ce paramètre pour sélectionner le groupe auquel la piste à étouffer appartient: 1~4 ou 5~8.

Status: Les boutons de sélection de Part permettent de spécifier pour chacune des quatre pistes accessibles (1~4 ou 5~8) si elle doit être audible (On) ou non (Off). La première piste d'un groupe ("1" ou "5") est assignée au bouton [M.DRUM].

9.4 UsrStl\Rec\4

Page Master [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 4)



Les motifs User Style ne contiennent pas seulement des données de notes et de Pitch Bend/modulation mais également un certain nombre d'autres réglages tels que le volume, la position stéréo (pan), les valeurs Reverb et Chorus Send. Les paramètres de cette page vous permettent de régler et de modifier ces données "non-note".

La première fois que vous enregistrez quelque chose sur une piste, les valeurs par défaut de ces paramètres sont enregistrées avec les notes que vous jouez.

Commutateurs REC/PLAY

Les commutateurs situés sous chaque paramètre servent à spécifier si la valeur correspondante d'expression, de panoramique, etc. doit être enregistrée ou pas. La première fois que vous choisissez une piste pour l'enregistrement, ces commutateurs sont automatiquement réglés sur REC.

A partir du deuxième enregistrement sur la même piste (en mode Merge), tous les commutateurs sont réglés sur PLAY, ce qui signifie que les changements introduits ne seront pas enregistrés. Les valeurs des paramètres correspondants reviendront à leurs positions enregistrées.

Choisissez donc REC lorsqu'un des paramètres doit recevoir une nouvelle valeur de façon permanente. La valeur du paramètre en question sera alors affichée en blanc sur bleu. (En mode PLAY, elle est affichée en bleu sur blanc).

Express (0~127)

Utilisez Expres(sion) pour changer le volume de la piste dont le nom apparaît dans le coin droit. La piste doit être sélectionnée à la page UsrStl\Rec\1.
Le réglage de ce paramètre n'a une raison d'être qu'après l'enregistrement de plusieurs pistes. Cela vous permet d'établir une balance correcte entre les pistes.

Panpot (Rnd, 0~64~127)

Servez-vous du paramètre Panpot pour placer la piste stéréo dans le champ sonore stéréo. Des valeurs comprises entre "0" et "63" déplacent le Part vers la gauche tandis que des valeurs comprises entre "65" et "127" le déplacent vers la droite. "64" est la valeur "centrale" (valeur par défaut). Vous pourriez également choisir Rnd pour obtenir des sauts aléatoires entre les canaux gauche et droit. Comme ces sauts sont imprévisibles, il vaut probablement mieux réserver Rnd pour des contre-mélodies "gag".

Reverb (0~127)

Ce paramètre détermine le niveau Reverb Send pour la piste sélectionnée. "0" signifie que le Part en question n'est pas traité par l'effet Reverb tandis que "127" représente une profondeur d'effet maximum.

Chorus (0~127)

Ce paramètre détermine le niveau Chorus Send pour la piste sélectionnée. "0" signifie que le Part en question n'est pas traité par l'effet Chorus tandis que "127" représente une profondeur d'effet maximum.

Tone/Drum Set

En fonction de la piste choisie, le message entre le nom de la piste et l'adresse du Tone ou du Drum Set sera Tone ou Drum Set. Vous savez maintenant que vous ne pouvez sélectionner des Drum Sets que pour la piste/Part 1ADR. Pour toutes les autres pistes, le message Tone sera affiché.

Vous pouvez sélectionner les Tones et Drum Sets soit au moyen des boutons de sélection TONE en face avant, soit avec la commande [UPPER/VARIATION].

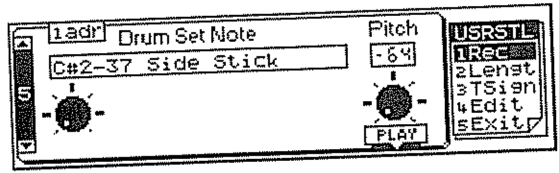
Voici les réglages par défaut de ces paramètres:

	1ADR	2ABS	3AC1	4AC2	5AC3	6AC4	7AC5	8AC6
Expression	127	127	127	127	127	127	127	127
Pan	64	64	64	64	64	64	64	64
Reverb	100	100	100	100	100	100	100	100
Chorus	0	0	0	0	0	0	0	0
Tone/Drum Set	A11	A11	A11	A11	A11	A11	A11	A11

Ces valeurs seront automatiquement enregistrées la première fois que vous choisissez une piste pour l'enregistrement. Notez que vous pouvez sélectionner d'autres Tones/Drum Sets à pratiquement n'importe quelle page UsrStl\Rec (mais uniquement avec les boutons TONE). La sélection du bon Tone ou Drum Set avant de commencer vous plonge tout de suite dans l'atmosphère. Laissez les autres réglages pour plus tard, quand vous aurez une idée plus claire de l'image stéréo que vous désirez.

9.5 UsrStl\Rec\5

Page Master [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 5)



Cette page est entièrement consacrée à la piste 1ADR (Accompaniment Drums). Elle vous permet de modifier la hauteur de certains sons de batterie et de percussion (voyez plus bas).

Remarque: La page UsrStl\Rec\5 n'apparaît que si vous avez sélectionné la piste 1ADR avant d'appeler cette fonction.

Nom de note-numéro-nom du son

Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour choisir le son de batterie ou de percussion dont vous voulez changer la hauteur.

Note	Son
C#2/37	Side Stick
D2/38	Stand. 2 Snare 1
E2/40	Stand. 2 Snare 2
F2/41	Low Tom 2
E3/52	Chinese Cymbal
G#3/56	Cowbell
A3/57	Crash Cymbal 2
F4/65	High Timbale

Pitch (-64~64)

Ce paramètre vous permet de régler la hauteur (pitch) du son de batterie ou de percussion choisi. Sélectionnez "0" si vous avez besoin de la hauteur originale du son en question. Les valeurs positives relèvent la hauteur tandis que les valeurs négatives l'abaissent.

9.6 Clonage, édition et avertissements (Shared)

lorsque vous enregistrez ou éditez un motif seulement d'un groupe de clones, l'avertissement suivant peut être affiché:

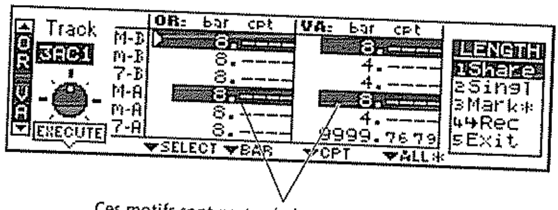
The TRACK is SHARED
by other Patterns !!
Press:
-SINGLE to individually modify it
-ALL to globally modify them
SINGLE ALL ABORT
M-Bsc-Or
7-Bsc-Or
M-Adv-Or
7-Adv-Or
M-Bsc-Va
M-Bsc-Va
M-Adv-Va
M-Adv-Va

Cela signifie que ce que vous allez faire va rompre l'uniformité des motifs que vous vouliez identiques (en les clonant).

Notez que ce message n'apparaît que si, après avoir cloné plusieurs motifs, vous décidez de n'en éditer que le motif M/Bsc/ou ou Or-M-Bsc) par exemple. Comme l'EM-2000 "sait" quelles pistes sont des clones, il

MANUEL DE RÉFÉRENCE

vous avertira chaque fois que vous réenregistrez ou éditez une version sans la copier dans les motifs "partagés" (shared). Pour vous aider, les noms des motifs partagés apparaissent dans deux fenêtres (une pour les motifs original et l'autre pour les motifs Variation)



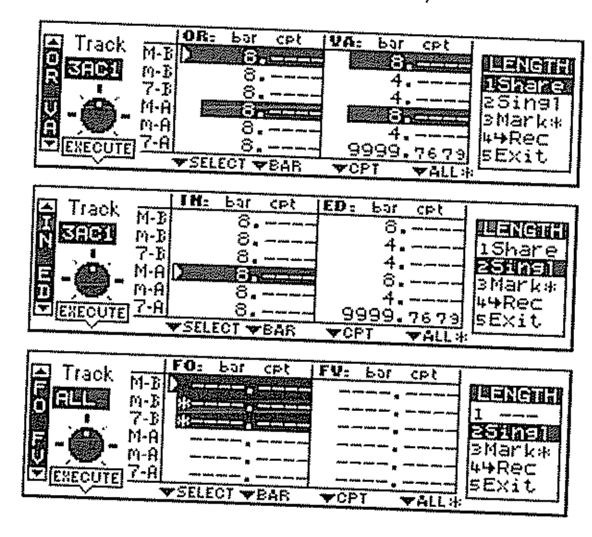
Ces motifs sont partagés (car ce sont des clônes)

Vous pouvez ainsi décider de ne modifier que le motif sélectionné sans changer les clones ou d'appliquer ces changements à tous les clones (ou motifs partagés).

- Appuyez sur le bouton [M.DRUMS] sous l'écran (Single) pour éditer le motif choisi sans changer les clones.
- Appuyez sur le bouton [M.BASS] sous l'écran (All) si les clones (ou motifs partagés) doivent être modifiés en fonction du motif que vous réenregistrez ou éditez.
- Appuyez sur [LOWER1] sous l'écranpour quitter cette page sans rien changer.

9.7 Pages Length

Page Master [F4] (UsrStl)→[F2] (Lengt)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page Or/Va, In/Ed ou Fo/Fv)



La fonction Length vous permet de modifier la longueur (nombre de mesures, temps et clocks) avant et après l'enregistrement. Si vous l'utilisez après l'enregistrement, les données qui se trouvent au-delà de la fin spécifiée seront effacées.

Remarque: Il n'y a pas moyen de rappeler l'ancienne version: réfléchissez donc bien avant d'exécuter la fonction Length.

Track (1ADR~8AC6, All)

Vous permet de sélectionner la piste dont vous désirez modifier la longueur. Si la longueur ne doit pas être la même pour toutes les pistes (ce qui est imperceptible pour les divisions en boucle, voyez "Divisions en boucle et Divisions à un coup" à la page 84 de la Première approche), essayez de n'utiliser que des multiples ou des fractions pour des pistes plus longues ou plus courte (par exemple, 4 mesures pour une piste tandis que les autres comptent 8 mesures; les motifs à trois mesures ne se bouclent pas convenablement sur des pistes de 4 ou 8 mesures).

[F1] Share

Appuyez sur [F1] pour pouvoir sélectionner tous les motifs partagés en une fois. Cela garantit que tous les clones restent identiques à l'original.

[F2] Singl

Appuyez sur [F2] si vous voulez ne sélectionner qu'un seul motif dans un groupe de clones. Si vous changez la longueur d'un motif partagé, vous devez confirmer votre choix (voyez "Clonage, édition et avertissements (Shared)" à la page 51).

[F3] Mark *

Mark vous permet de choisir divers motifs qui ne sont pas liés. Pour sélectionner un motif, servez-vous de la commande [ACCOMP/ GROUP] puis appuyez sur [F3]. Choisissez un autre motif à cette page et appuyez une fois de plus sur [F3].

[F4] →Rec

Une pression sur ce bouton vous ramène au niveau UsrStl\Rec (voyez page 48).

[F5] Exit

Appuyez sur ce bouton pour revenir à la page Master.

Select

La fonction Select, assignée à la commande [ACCOMP/GROUP], vous permet de placer le curseur sur le motif dont vous désirez changer la longueur.

Bar

La commande [BASS/BANK] vous permet de régler la longueur des motifs sélectionnés par pas d'une mesure. Notez qu'il est parfaitement possible d'allonger une piste existante en spécifiant une valeur Bar (mesure) qui se trouve au-delà des dernière notes.

CPT

Voici une autre valeur de longueur de résolution beaucoup plus fine. Dans la plupart des cas, vous travaillerez probablement avec des multiples de noires ♩ (par exemple, 120CPT) parce que 120CPT représente un temps d'une mesure X/4 (1/4, 2/4, 3/4, 4/4, etc.). Il est possible de sélectionner toutes les étapes intermédiaires bien que, d'un point de vue musical, cela ait peu de sens de choisir des motifs à "x mesures plus un peu".

All

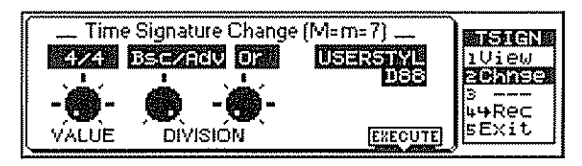
Servez-vous de la fonction (commande [UPPER/VARIATION]) pour sélectionner tous les motifs de la page d'écran (par exemple, tous les motifs original/Variation, Intro/Ending ou Fill-In To original/To Variation).

Execute

Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour appliquer la nouvelle valeur de longueur à tous les motifs sélectionnés sur cette page.

9.8 TSign (time signature)

Page Master [F4] (UsrStl)→[F3] (TSign)
[F1] (View) ou [F2] (Chnge)



La page TSign vous permet de vérifier et de régler la mesure (appelée l'"armure de temps" ici) de certains motifs. Comme vous le verrez à la page View (voyez ci-dessous), la mesure des motifs majeur (M), mineur (m) et de septième (7) doit toujours être la même. Ce système de sécurité vous évite de passer d'une mesure à une autre en jouant simplement un accord majeur, mineur ou de septième dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier.

Value (time signature)

Ce paramètre vous permet de déterminer la mesure du motif sélectionné (division, voyez plus bas). Les mesures les plus communément utilisées sont les suivantes: 2/4, 3/4, 4/4, 6/8 et 12/8. D'autres valeurs (telles que 7/4, 13/8, etc.) sont également possibles.

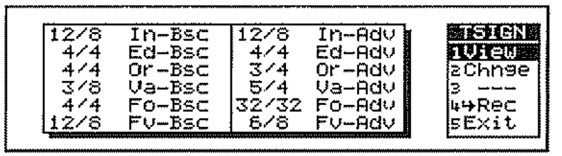
Remarque: Lorsque vous changez la mesure d'un motif déjà enregistré, ses notes et événements sont "réassemblés" en fonction de la nouvelle mesure et vous risquez parfois de vous retrouver avec des mesures incomplètes. Néanmoins, aucune donnée n'est effacée.

Division (Basc/Adv, Basic, Advanced; Or, Var)

Les commandes [ACCOMP/GROUP] et [BASS/BANK] vous permettent de sélectionner le(s) motif(s) que vous désirez éditer. Votre choix portera toujours sur les modes majeur, mineur et de septième.

[F1] (View)

Appuyez sur [F1] pour voir la mesure (l'armure de temps) des divers motifs.



[F2] (Chnge)

Appuyez sur [F2] pour sélectionner la page qui vous permet de modifier les réglages de mesure. La première page (voyez ci-dessus) ne vous permet que de voir les réglages.

[F4]→Rec

Une pression sur ce bouton vous ramène au niveau UsrStl\Rec (voyez page 48).

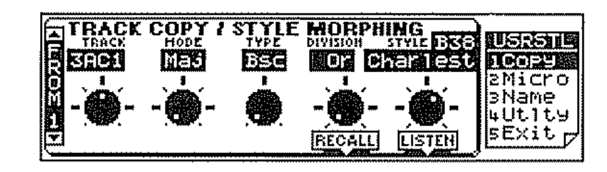
Execute

Appuyez sur le [UPPER1] sous l'écran pour confirmer la nouvelle mesure et réajuster le(s) motif(s) sélectionné(s).

9.9 Track Copy (Style Morphing)

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez From 1)

Voyez "Copier des pistes individuelles de style (Style Morphing)" à la page 92 de la Première approche pour savoir comment utiliser cette fonction.



La fonction Track Copy vous permet de copier une ou toutes les pistes d'un motif de style dans le motif du style utilisateur sélectionné.

C'est une manière fort pratique de recycler les Parts de divers styles musicaux en les combinant pour créer de nouveaux accompagnements. Cette technique (le fait de regrouper des éléments provenant de sources différentes est appelée *morphing*.

Track (1ADR~8AC6, All): Vous permet de sélectionner la piste dont vous désirez copier les données (le motif source). N'oubliez pas de sélectionner le bon style (si ce n'est déjà fait).

Mode: Vous permet de spécifier un tiers de l'adresse du motif source: Maj (majeur), min (mineur), 7 (septième) ou All.

Type: Vous permet de spécifier le type de motif source: Bsc (Basic), Adv (Advanced) ou All.

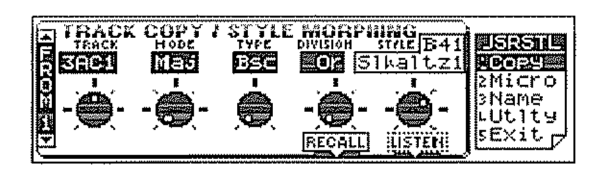
Division: Ce paramètre sert à sélectionner la division du motif source à copier: Or (Original), Var (Variation) ou All.

Style (internal, Zip disk, floppy disk, etc.): Utilisez ce paramètre pour sélectionner le style qui contient le motif source. Le nom de ce style est affiché à la deuxième ligne.

Listen: Appuyez sur le [UPPER1] sous l'écran pour écouter (listen) le motif sélectionné pour la copie. Listen reproduit toujours le motif entier. Si la case Listen est indiquée par une ligne pointillée, cela signifie que

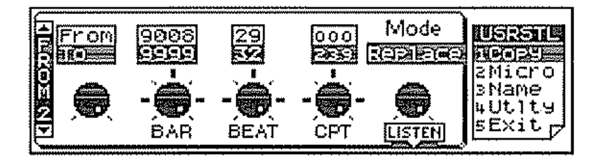
MANUEL DE RÉFÉRENCE

le style sélectionné n'a pas encore été chargé (avec [UPPER2] sous l'écran, Recall). Dans ce cas, l'adresse du style ainsi que son nom sont affichés comme suit:



User Stl\Copy\ From 2

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez From 2)



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar (1~9999): C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

Beat (1~[number of beats per bar]): Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du morceau en question.

CPT: Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. A moins que vous n'ayez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut.

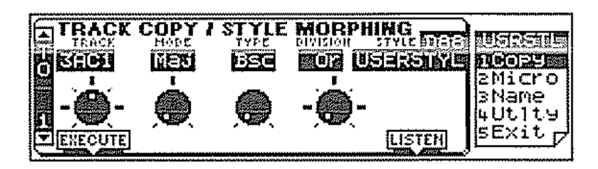
Mode (Replace, Mix): Sélectionne le mode Copy:

Replace: Les données se trouvant dans la plage sélectionnée seront copiés sur la piste de destination et effaceront toutes les données (de la piste de destination) se trouvant dans la plage correspondante.
Mix: Les données de la plage sélectionnée seront ajoutées aux données éventuelles de la piste de destination.

Dans les deux cas, la longueur de la piste de destination risque de changer afin d'inclure toutes les données de la piste source. Autrement dit, la piste de destination risque d'être plus longue après la copie.

User Stl\Copy\ To 1

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez To 1)



Cette page vous permet de sélectionner l'adresse du motif de destination (dans lequel vous voulez copier le motif source). N'oubliez pas les points suivants:

• Les motifs 1ADR ne peuvent être copiés que sur des pistes 1ADR.
• Les motifs 2ABS ne peuvent être copiés que sur des pistes 2ABS.
• Les motifs AC (e.g. 3AC1~8AC6) peuvent être copiés sur n'importe quelle piste AC mais jamais sur une piste 1ADR ou 2ABS.
• Les motifs en boucle ne peuvent être copiés dans des motifs à un coup.
• Les Intros ne peuvent être copiées que dans des Intros, les motifs Endings dans des Endings et les Fill-Ins dans des Fill-Ins.
• Si la piste de destination ou la division est réglée sur une valeur "interdite", l'EM-2000 sélectionne automatiquement la valeur source correspondante.
Par exemple: si vous avez sélectionné une piste 1ADR comme source et une piste 3AC1 comme destination, l'EM-2000 choisira automatiquement 3AC1 comme piste source.

Track, Mode, Type, Division: Voyez page 53.

Style: Indique la mémoire de destination, la mémoire de style RAM de l'EM-2000 (D88).

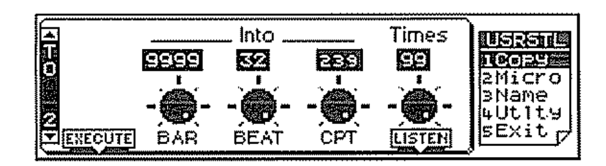
Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour copier les données de la source choisie si vous ne désirez faire qu'une copie. Sinon, passez à la page suivante.

Listen: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour écouter le motif que vous allez effacer. Listen reproduit toujours le motif entier.

User Stl\Copy\ To 2

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez To 2)

Cette page vous permet de déterminer la position Into, c.-à-d.la valeur bar, beat et CPT (mesure, temps et CPT) où les premières données du motif source seront copiées.



Bar, Beat, CPT: Voyez page 45.

Times (1~99): Détermine le nombre de copies que vous voulez faire. Notez que la valeur "3" signifie que vous vous retrouverez avec 3 copies contiguës, la deuxième étant placée juste après la première, etc.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour copier les données source.

9.10 Mode User Style Edit

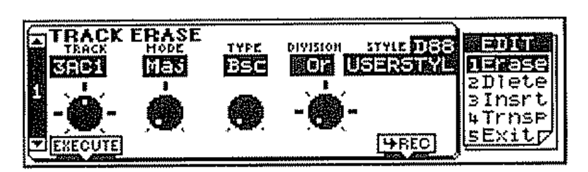
La plupart des pages d'écran du mode User Style Edit comportent une fonction ➡REC qui vous permet de revenir à la première page User Style\Rec. Faites-en usage après l'édition d'une piste (ou de toutes les pistes) pour enregistrer immédiatement les changements apportés.

Avant de parler des diverses fonctions User Style Edit, nous aimerions vous rafraîchir la mémoire: certaines fonctions vous permettent de sélectionner le type de données à éditer. Lorsque c'est le cas, vous pouvez sélectionnez un des messages suivants. Appelons-les *Types de données* (Data Type).

Paramètres	Explication
All	Tous les paramètres éditables repris ci-dessous.
Note	Seuls les messages de note
Modul	Messages de modulation (CC01)
PanPt	Messages Pan (position stéréo, CC11)
Expre	Messages d'expression (relative volume, CC11)
Revrb	Messages d'envoi à la réverbération (CC91)
Chrus	Messages d'envoi au Chorus (CC93)
PChng	Changements de programme
PBend	Plage de Pitch Bend (le changement de hauteur obtenu en actionnant le levier Bender à bout de course vers la gauche ou la droite)
NRPN	Non-registered parameter number ou Numéro de paramètre non reconnu. Type spécial de message MIDI déterminant les valeurs de paramètres propres aux instruments compatibles GS.

Track Erase

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase), [PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



Track Erase vous permet d'effacer sélectivement des données soit sur une plage spécifiée du ou des motif(s) ou de la (voire des) piste(s) entière(s). En mode All, Erase substitue le nombre de silences nécessaires aux données effacées de sorte que vous conservez un nombre égal de mesures vides. Si vous désirez éliminer les mesures elles-mêmes, servez-vous de Track Delete (voyez page 56).

Track (1ADR~8AC6, All): Vous permet de sélectionner la piste que vous désirez éditer. Vous pouvez également choisir All ici, auquel cas l'opération se fait pour toutes les pistes du motif sélectionné.

Mode: Vous permet de sélectionner le mode du motif à éditer: Maj (majeur), min (mineur) ou 7 (septième).

Type: Vous permet de sélectionner le type de motif à éditer: Bsc (Basic) ou Adv (Advanced).

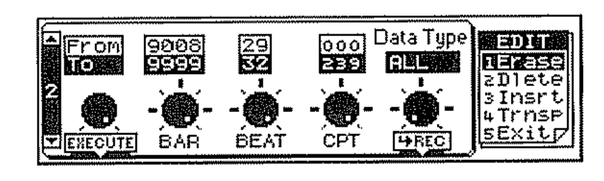
Division: Ce paramètre vous permet de choisir la division du motif: Or (Original) ou Var (Variation).

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS] sous l'écran.

Edit\Erase\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour choisir le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

Bar (1~9999): C'est ici que vous spécifiez la position en mesures (bar). Par défaut, les valeurs From et To sont situées respectivement au début et à la fin de la piste choisie. Notez que la valeur To fait toujours référence à la fin de la piste la plus longue.

Beat (1~[nombre de tempspar mesure]): Ici, vous spécifiez la position en temps. Le nombre de temps que vous pouvez sélectionner dépend évidemment de la mesure (armure de temps) du motif en question.

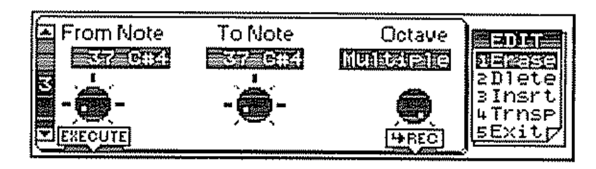
CPT: Ici, vous pouvez déterminer la position en CPT du début et de la fin. A moins que vous n'ayez pas besoin d'éditer toutes les données de la dernière mesure, vous devriez garder le réglage par défaut. Notez que le mode Micro vous permet d'éditer les données au niveau des événements, ce qui est plus précis car, là, vous voyez les événements à éditer, contrairement à ce qui se passe ici. Si vous ne voulez modifier qu'un seul événement (ou message), servez-vous du mode Microscope (voyez page 59).

Data Type: Vous permet de sélectionner les données à éditer. Consultez le tableau à la page 55 pour avoir une liste des types de données éditables.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS] sous l'écran.

Edit\Erase\3

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase),
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



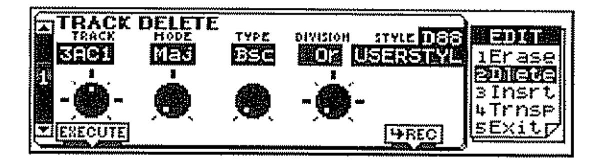
Il suffit de régler les paramètres de cette page si le Type de données (ou Data Type) (voyez plus haut) sélectionné est Note. Dans tous les autres cas, il est inutile de préciser des valeurs à cette page car vous ne pouvez y choisir qu'une plage (From/To) pour des notes. C'est pourquoi cette page ne s'affiche que lorsque le Type de données est Note.

From Note, To Note, Octave: Voyez page 39.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Delete

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F2] (Dlete),
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



A la différence de la fonction Erase, Track Delete supprime aussi toutes les mesures de sorte que les mesures qui se trouvent derrière la position To seront déplacées vers le début de la piste (ou des pistes). Comme Delete supprime les *mesures*, il est impossible de sélectionner le type de données à effacer.

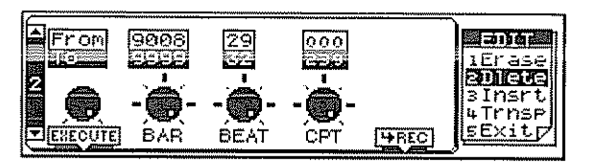
Track, Mode, Type, Division: Voyez page 53.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS] sous l'écran.

Edit\Dlete\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F2] (Dlete),
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From/To: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau To ou From. From constitue la position où l'édition doit débuter. Vous la déterminez en format Bar-Beat-CPT (mesure-temps-CPT). To désigne la position où l'édition doit s'arrêter (valeur Bar-Beat-CPT). Vérifiez toujours si vous avez sélectionné le bon niveau (From ou To) avant de régler les paramètres suivants.

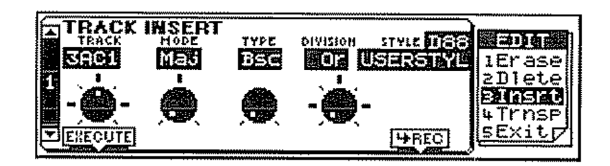
Bar, Beat, CPT: Voyez page 45.

Notez que le mode Micro vous permet d'éditer les données au niveau des événements, ce qui est plus précis car, là, vous voyez les événements à éditer, contrairement à ce qui se passe ici. Si vous ne voulez modifier qu'un seul événement (ou message), servez-vous du mode Microscope (voyez page 59).

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Insert

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F3] (Insrt)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



La fonction Insert vous permet d'insérer des espaces dans un motif existant. Cela signifie que toutes les données situées derrière la position calculée par le paramètre For (voyez la deuxième page d'écran) sont déplacées vers la fin du motif et allongent ainsi le motif. Vous ne pouvez insérer que des mesures vides ici.

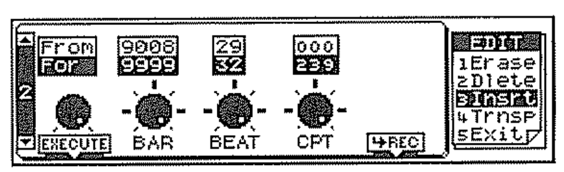
Track, Mode, Type, Division: Voyez page 53.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Les paramètres suivants vous permettent de rétrécir le champ de l'opération d'édition. Si vous désirez éditer tout le motif, il est inutile de peaufiner vos réglages. Confirmez simplement la commande en appuyant sur [M.DRUMS].

Edit\Insrt\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F3] (Insrt)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From/For: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le niveau From ou For. Le niveau From vous permet de spécifier la position où le nombre choisi de mesures, temps et clocks doit être inséré.

For, par contre, spécifie le nombre de mesures, temps et CPT qui doivent être insérés.

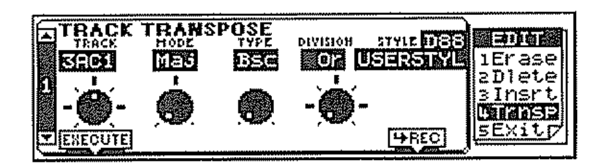
Le mode Microscope comporte également une fonction Insert (voyez page 60) qui vous permet d'ajouter des événements *sans* déplacer les événements suivants vers le bout du motif. Si vous avez besoin de place pour de nouvelles données, Edit Track Insert est donc la seule possibilité que vous ayez de le faire.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 45.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Transpose

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



Track Transpose vous permet de transposer les notes du motif sélectionné (les autres données "non-note" ne pouvant évidemment pas être transposées). Utilisez cette fonction avec circonspection parce que la valeur Key (tonalité) (voyez page 86 dans la Première approche) n'est pas remise à jour – et, ce, même si vous transposez toute la piste (ou toutes les pistes). Nous vous suggérons donc de ne l'utiliser que pour des parties d'un motif Intro ou Ending, par exemple, pour une phrase difficile que vous n'avez enregistrée qu'une fois et ensuite copiée au moyen de Track Copy (voyez page 53). Autrement dit, ne transposez jamais un motif entier car cela entraînerait immanquablement une confusion indescriptible en mode Arranger.

Track, Mode, Type, Division: Voyez page 48.

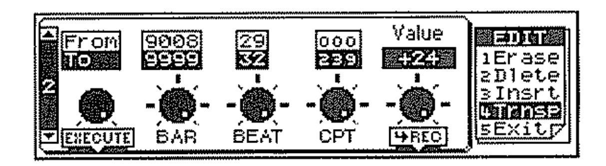
Combinée avec From Note et To Note (voyez plus bas), Track Transpose peut aussi servir la piste 1ADR. Elle vous permet de choisir un autre son de caisse claire ou grosse caisse, par exemple.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour éditer les données immédiatement. Cependant, il est probable que vous n'obteniez pas encore la transposition voulue. Ignorez simplement ce paramètre et passez à la page d'écran suivante.

Edit\Trnsp\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From/To: Voyez page 38.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 45.

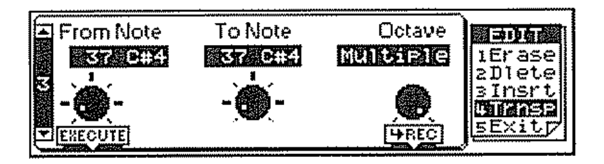
Value (–24~+24): Ce paramètre sert à déterminer l'intervalle de transposition par pas de demi-tons. Si vous désirez transposer un motif en Do en Ré, entrez la valeur (Value) +2.

Remarque: Soyez prudent lorsque vous utilisez Track Transpose pour le Part 1ADR. Après tout, une transposition de toutes les notes de cette piste entraînerait un changement considérable du Part de batterie.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas transposer toutes les notes.

Edit\Trnsp\3

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)

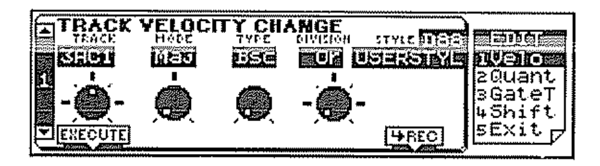


From Note, To Note, Octave: Voyez page 39.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Velocity Change

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



La fonction Velocity Change vous permet de changer la dynamique (ou toucher, *velocity*) d'une piste ou d'un extrait. Voyez page 42 pour en savoir plus.

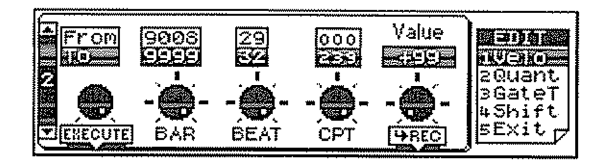
Track, Mode, Type, Division: Voyez page 53.

Style: Cette zone vous indique l'endroit où l'édition se fait: la mémoire de style RAM (D88) du G-1000.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Edit\Velo\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From/To: Voyez page 38.

Bar, Beat, CPT: Voyez page 45.

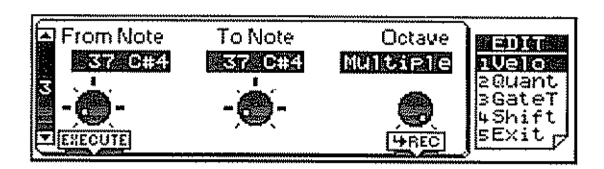
Value (–99~+99): Le paramètre Value vous permet de régler l'ampleur du changement de toucher. Sélectionnez une valeur positive pour augmenter le toucher de la piste (ou des pistes) ou une valeur négative pour diminuer les valeur de toucher.

Remarque: Même la valeur positive ou négative la plus élevée ne vous entraînera pas plus loin que "1" ou "127".

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données ou passez à la page suivante si vous ne désirez pas changer toutes les notes.

Edit\Velo\3

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 3)



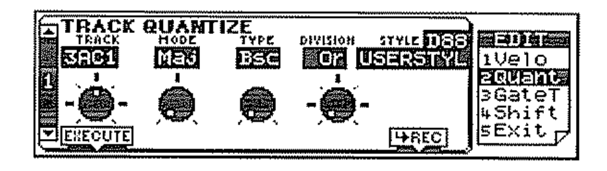
From Note, To Note, Octave: Voyez page 39.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] pour confirmer vos réglages et éditer les données.

Track Quantize

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F2] (Quant)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)

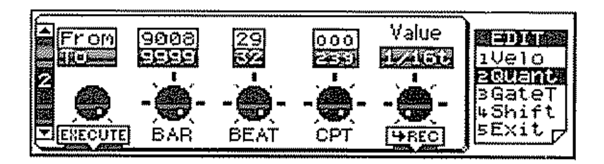
La fonction Track Quantize peut être utilisée *après* l'enregistrement d'un Part si vous n'êtes pas tout à fait satisfait du timing. Si vous ne désirez quantifier que certaines notes dans une plage de temps donnée, rétrécissez le champ d'édition au moyen des paramètres From/To à la deuxième page.



Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Voyez page 53 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Edit\Quant\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F2] (Quant)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



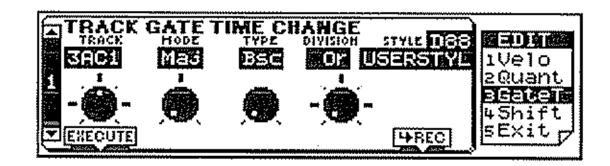
From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Value: Ce paramètre détermine la résolution de la fonction Quantize. Les valeurs disponibles sont les suivantes: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t.

Remarque: Veillez à toujours sélectionner la valeur qui équivaut à la note la plus courte que vous avez enregistrée. Faute de quoi, votre Part ne ressemblera plus à ce que vous avez joué.

Track Gate Time Change

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F3] (GateT)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)

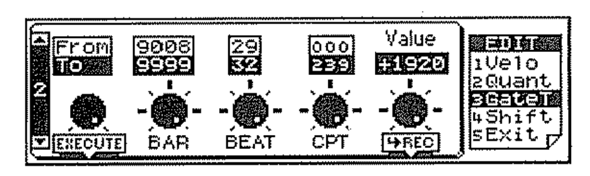


La fonction Gate Time Change vous permet de modifier la durée des notes dans la plage de temps (From/To) sélectionnée. Voyez page 43 pour en savoir plus.

Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Voyez page 53 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Edit\GateT\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F3] (GateT)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)

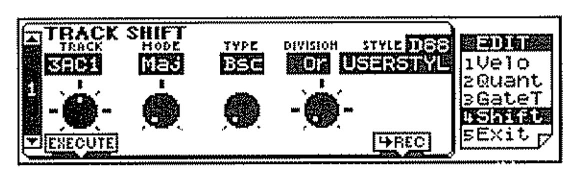


From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Value (–9999~+9999): Ce paramètre détermine l'ampleur du changement de durée des notes (ou Gate Time) sélectionnées. La valeur Gate Time la plus brève est "1". Si la valeur "0" était autorisée, elle effacerait en fait les notes, ce qui ne peut être fait qu'avec la fonction Track Erase (voyez page 60). Vous ne pouvez donc pas utiliser Track Change Gate Time pour effacer des notes.

Track Shift

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F4] (Shift)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 1)



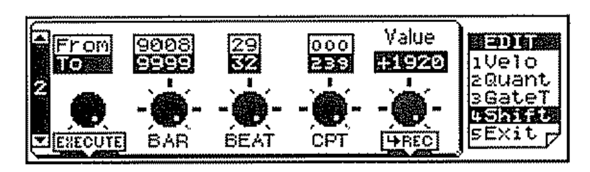
Track Shift vous permet de déplacer les notes au sein de la plage From/To sélectionnée (deuxième page). Voyez page 44 pour en savoir plus.

Remarque: Avant de sélectionner une valeur Shift, vous devriez examiner une piste en mode Microscope (voyez page 59) pour déterminer la valeur négative à utiliser. Si la première note d'une piste débute sur 1-1-6, par exemple, réglez Track Shift sur "–6". Veillez à utiliser le même décalage (Shift) pour toutes les pistes afin de conserver le timing de l'original!

Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Voyez page 53 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Edit\Shift\2

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F4] (Shift)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page 2)



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Voyez page 42 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Value (–9999~+9999): Ce paramètre détermine le décalage des notes. La valeur (Value) est donnée en unités de CPT (un CPT= 1/120 ♩).

Remarque: Les notes se trouvant sur le premier temps de la première mesure ne peuvent être déplacées davantage vers la gauche (cela reviendrait à les envoyer dans une mesure "0" inexistante)

9.11 Mode User Style Microscope

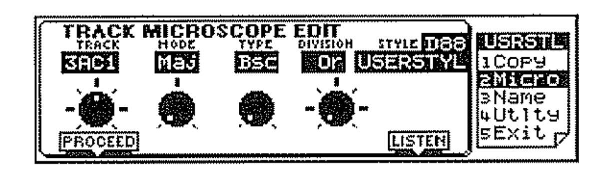
Le mode User Style Microscope est semblable au mode Microscope des séquenceurs de la série Roland MC. Sélectionnez ce mode quand vous ne voulez changer qu'un seul aspect d'un style utilisateur (ou d'un style ROM) parfait à tout autre égard.

Dans ce chapitre, nous utiliserons le mot *événement* pour tout message (identique aux messages MIDI qui pilotent l'Arranger). Un événement est donc une commande (ou une instruction) pour l'Arranger.

Comme le nom de la première page d'écran (*Track Microscope Edit*) l'implique, vous ne pouvez visualiser et éditer qu'une piste à la fois. Autrement dit, n'oubliez pas de sélectionner la piste et le motif voulus avant de sélectionner une fonction Micro.

Track Microscope Edit

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)



Cette page contient les critères familiers, nécessaires à la sélection d'une piste et d'un motif. Une fois de plus, choisissez d'abord le motif avant de commencer l'édition. Il est impossible de visualiser toutes les données d'un motif en mode Microscope. C'est également la page à laquelle vous revenez après avoir quitté la fonction Micro Edit.

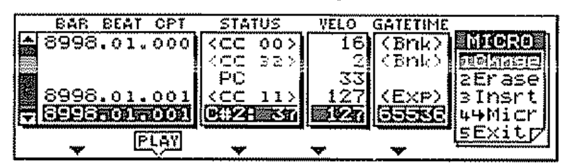
Track, Mode, Type, Division, Style: Voyez page 55 pour en savoir plus sur ces paramètres.

Proceed: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Microscope Edit.

Listen: La fonction Listen vous permet d'écouter la piste du motif sélectionné.

Micro Change

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
[M DRUMS] sous l'écran (Proceed)→ [F1] (Chnge)



La fonction Microscope Change sert à modifier des événements qui peuvent être des instructions les plus variées allant de la transformation d'un Do#2 en un Ré2, d'une valeur de toucher "35" en "70" à la modification d'une commande de contrôle CC01 en une commande de contrôle CC10.

Sélection d'événement (Bar-Beat-CPT): Vous permet de faire défiler les événements. Vous ne pouvez choisir que des positions Bar-Beat-CPT qui contiennent déjà des données. Notez que les boutons [PAGE] ▲▼ vous permettent également de faire défiler les événements. Ils présentent l'avantage d'être plus précis car ils avancent pas à pas et chaque événement note se fait entendre.

Colonne Status: Cette colonne contient tous les types de message que vous pouvez assigner à un événement. Voyez page 55 pour en savoir plus.
Ne cherchez pas les événements CC64 (Hold ou Sustain), vous ne les trouveriez pas. Les messages de la pédale branchée à la borne SUSTAIN FOOTSWITCH sont convertis en valeurs Gate Time équivalentes. Pour changer de tels messages "Hold" convertis, vous devez modifier les valeurs Gate Time des notes en question.

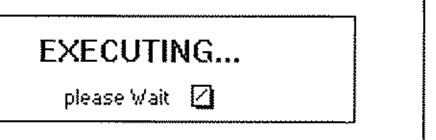
Velo: Ne vous laissez pas induire en erreur par le nom de la colonne: elle affiche effectivement la valeur de toucher des *notes* mais elle contient aussi les valeurs assignées à un numéro de commande de contrôle, un changement de programme ou un événement Pitch Bend.
Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour changer la valeur de l'événement choisi.

Gate Time: Les valeurs de cette colonne, par contre, représentent toujours la durée (ou Gate Time) des événements notes. C'est pourquoi les autres événements n'ont pas de valeur Gate Time.

Remarque: La valeur Gate Time d'événements notes de batterie est toujours "1". Les sons pilotés sont en fait des échantillons simples qui s'arrêtent automatiquement. Le choix d'une valeur Gate Time plus longue pour des notes de la piste 1ADR ne les allongera nullement.

[PLAY] ([M.BASS] sous l'écran): La fonction Play vous permet d'écouter l'événement choisi (s'il s'agit d'une note). Vous pourriez utiliser cette fonction pour vérifier la nouvelle valeur de toucher (Velo) et la modifier si nécessaire.

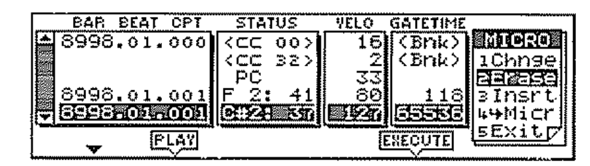
Vous pouvez maintenant choisir une autre fonction sur le menu (Erase ou Insert) ou appuyer sur [F4] pour revenir à la première page Microscope (afin de choisir une autre piste ou un autre motif à éditer ou, encore, pour revenir (Exit) à la page Master. Lorsque vous quittez, l'écran confirme que les nouveaux réglages sont enregistrés:



Il est donc inutile de confirmer vos réglages: toutes les modifications prendront effet dès que vous revenez à la première page Microscope.

Micro Erase

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
[M DRUMS] sous l'écran (Proceed)→ [F2] (Erase)



La fonction Erase vous permet de vous débarrasser d'événements que vous ne voulez plus. Si vous effacez un événement dans ce mode, les événements suivants ne seront pas déplacés vers la gauche pour "boucher le trou". En fait, la fonction Microscope ne considère pas les "espaces" entre les événements comme des trous.

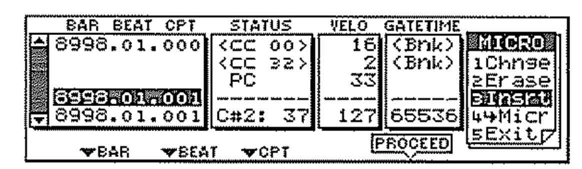
Sélection d'événement: Bar-Beat-CPT [DRUMS/PART]: Voyez page 60 pour en savoir plus. Utilisez cette fonction pour sélectionner l'événement que vous voulez effacer.

[PLAY] ([M.BASS] sous l'écran): La fonction Play vous permet d'écouter l'événement choisi (s'il s'agit d'une note). Vous pourriez utiliser cette fonction pour vérifier la nouvelle valeur de toucher (Velo) et la modifier si nécessaire.

Execute ([UPPER1] sous l'écran): La commande Erase doit être confirmée. Si vous êtes sûr d'avoir choisi le bon événement, appuyez sur ce bouton pour en être quitte.

Micro Insert

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
[M DRUMS] sous l'écran (Proceed)→ [F3] (Insrt)



Cette fonction Insert vous permet d'ajouter des événements à une piste existante – ou à programmer un Part pas par pas.

La fonction Insert comprend deux pages: la première sert à ajouter un événement à la position choisie (au moyen de Bar, Beat et CPT), tandis que la seconde vous permet de définir le statut (note, commande de contrôle, etc.) ainsi que les valeurs de cet événement.

Remarque: Il est parfaitement possible d'insérer un événement à une position qui en contient déjà un. Cela vous permet d'ajouter la note manquante d'un accord, par exemple. Veillez, cependant, à ne pas assigner deux commandes de contrôle de numéro identique (ex. Pan, CC10) avec des valeurs différentes à la même position.

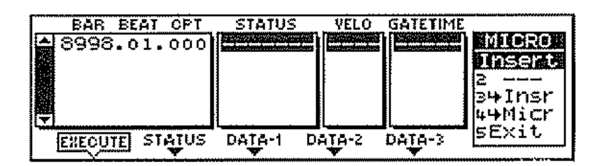
Bar (1~9999) [DRUMS/PART]: Précise la mesure où l'événement doit être inséré.

Beat (1~[nombre de temps par mesure]) [ACCOMP/GROUP]: Précise le temps de la mesure où l'événement doit être inséré (voyez ci-dessus).

CPT ([BASS/BANK]): Ce paramètre détermine la valeur CPT du nouvel événement. Voici un tableau des notes les plus couramment utilisées et leurs valeurs CPT.

Note	CPT	Note	CPT
𝅝	480	♪3	90
𝅗𝅥	240	♪	60
♩	120	𝅘𝅥𝅯	30

Proceed ([UPPER1] sous l'écran): Après avoir spécifié la position du nouvel événement, appuyez sur le [UPPER1] sous l'écran pour appeler la deuxième page Insert, où vous pouvez assigner une fonction (Status) et une ou plusieurs valeurs au nouvel événement.



Si vous regardez attentivement l'illustration, vous verrez que cette fois, les tirets Status, Value et Gate Time sont affichés en "négatif" (alors qu'à la page précédente, seule la position l'était). Cela vous indique que l'EM-2000 attend des instructions pour le nouvel événement.

Status [ACCOMP/GROUP]: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le Status du nouvel événement (note, commande de contrôle, etc., voyez le tableau à la page 55). Pour insérer un événement note, vous pouvez également appuyer sur la touche correspondante du clavier de l'EM-2000. Cela vous permet d'assigner automatiquement une valeur de toucher à cet événement. Si la valeur de toucher n'est pas celle que vous vouliez, vous pouvez soit recommencer (en appuyant plus fort ou moins fort) ou vous servir de la commande [BASS/BANK] pour la régler.

Remarque: Vous ne pouvez programmer qu'une note à la fois. Si vous jouez un accord, seule la dernière note jouée sera retenue.

Data-1 [BASS/BANK]: Cette commande ne peut servir qu'à choisir le "nom de note: numéro de note" (ex. C#2: 37) des *événements notes*. Si vous sélectionnez un autre événement au moyen de la commande Status (voyez ci-dessus), la commande [BASS/BANK] ne peut plus être utilisée.

Velo (Data 2) [LOWER/NUMBER]: Comme nous l'avons dit plus haut, la valeur Velo ne fait pas nécessairement référence à une valeur de toucher. Elle sert également à indiquer et à régler (à cette page) la valeur assignée à la commande contrôle, etc. C'est pourquoi la fonction de la commande [LOWER/NUMBER] est appelée *Data-2* plutôt que *Velo*.

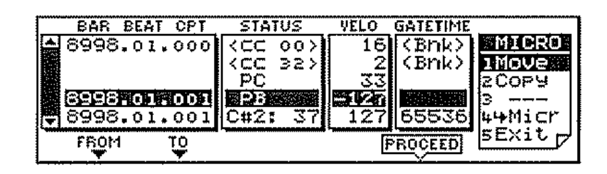
Gate Time (Data-3) [UPPER/VARIATION]: Vous ne pouvez choisir une valeur Gate Time que pour les événements notes. Servez-vous en pour préciser la durée de la nouvelle note. Souvenez-vous que la valeur Gate Time "1" suffit aux événements notes 1ADR.

Remarque: Appuyez sur [F3] pour revenir à la première page insert si vous devez faire une modification.

Execute: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et les assigner à l'événement.

Micro Move

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
[M.DRUMS] sous l'écran (Proceed)→ [SHIFT] + [F1] (Move)

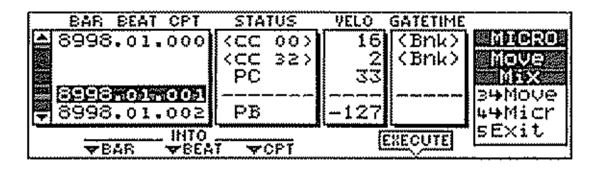


La fonction Move vous permet de déplacer le ou les événement(s) choisi(s) vers une autre position. Elle ressemble à la fonction Track Shift (voyez page 59) mais elle ne s'applique qu'à un événement ou à un petit nombre d'événements à la fois.

From [DRUMS/PART]: Utilisez la commande [DRUMS/PART] pour sélectionner le premier événement à déplacer. Si vous ne souhaitez déplacer qu'un seul événement, appuyez sur [PROCEED]. Sinon sélectionnez le dernier événement à déplacer.

To [ACCOMP/GROUP]: Vous permet de sélectionner le dernier événement à déplacer. En tournant la commande [ACCOMP/GROUP], vous remarquerez que tous les événements que vous faites défiler sont affichés en négatif. Arrêtez-vous au dernier événement à déplacer.

Proceed ([UPPER1] sous l'écran): Lorsque vous avez sélectionné la série d'événements à déplacer, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour passer à la deuxième page Move:



Les paramètres de cette page servent à spécifier la nouvelle position (*Into*) du premier événement que vous avez sélectionné à la page précédente. Tous les événements suivants seront placés en fonction de ce premier événement (la distance entre les événements déplacés restera donc la même).

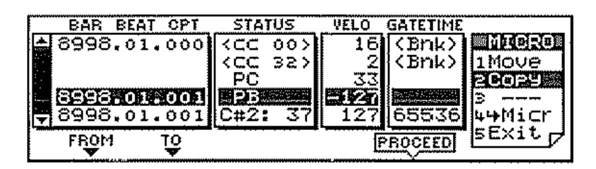
Bar, Beat, CPT ([DRUMS/PART], [ACCOMP/GROUP], [BASS/BANK]): Utilisez ces commandes pour déterminer la destination de (ou des) événement(s) choisi(s). La fonction Move est automatiquement réglée sur *Mix*, ce qui signifie que le déplacement des événements n'efface pas ceux qui seraient déjà présents à l'endroit choisi pour la destination.

Execute ([UPPER1] sous l'écran): Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour confirmer vos réglages et déplacer les événements sélectionnés à leur nouvelle position.

Vous pouvez alors appuyer sur [F3] pour passer à la fonction Copy ou [F4] pour revenir à la première page Microscope.

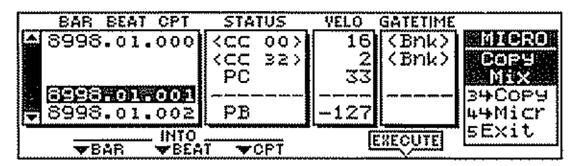
Microscope Copy

Page Master [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
[M DRUMS] sous l'écran (Proceed)→ [SHIFT] + [F2] (Copy)



La fonction Copy vous permet de copier les événements choisis à une autre position. D'une certaine façon, c'est un peu comme si vous déplaciez les événements sans, toutefois, les effacer à leur position d'origine.

From, To: Voyez ci-dessus pour en savoir davantage. Après avoir sélectionné les événements à copier, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Proceed) pour passer à la seconde page Copy:



Into est la position Bar/Beat/CPT à laquelle le premier événement de la série choisie sera copié. Servez-vous des commandes [DRUMS/PART], [ACCOMP/GROUP] et [BASS/BANK] pour déterminer cette position.

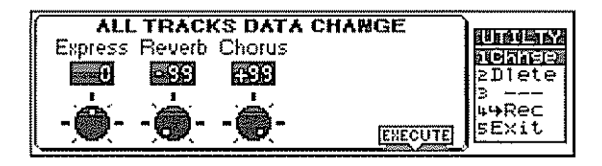
Notez aussi le message Copy Mix sur le menu de fonctions. Comme à la seconde page Move, ce message vous signale que la copie des événements sélectionnés n'effacera pas les événements qui existent déjà à la position choisie.

9.12 User Style Utility

Le mode User Style Utility contient deux fonctions qui peuvent parfois venir à point.

All Tracks Data Change

Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Utlty)→[F1] (Chnge)



Cette fonction vous permet de changer globalement les valeurs Expression, Reverb Send et/ou Chorus Send de toutes les pistes de style utilisateur (de toutes les divisions, modes, etc.). Cela peut s'avérer nécessaire si vous souhaitez changer le caractère de votre style utilisateur (lorsque ses valeurs sont trop élevées ou trop faibles, par exemple). Cette fonction vous fait gagner beaucoup de temps et vous évite de retourner aux pages REC et de réenregistrer ces valeurs pour toutes les pistes de toutes les divisions.

Il s'agit de paramètres relatifs, ce qui explique pourquoi vous pouvez choisir des valeurs négatives ou positives. Les valeurs sélectionnées ici sont effectivement ajoutées ou soustraites aux valeurs déjà enregistrées.

Express (–127~127): ([DRUMS/PART]) L'expression (CC11) constitue un paramètre de volume secondaire qui vous permet de diminuer le volume principal d'une piste (CC07). Choisissez la valeur "0" si vous ne souhaitez pas changer l'expression.

Reverb: ([ACCOMP/GROUP]) Ce paramètre vous permet de modifier la profondeur de réverbération de la même manière pour tous les Parts. "0" ne change pas les valeurs Reverb Send.

Chorus: ([BASS/BANK]) Ce paramètre vous permet de modifier la profondeur de Chorus de la même manière pour tous les Parts. "0" ne change pas les valeurs Chorus Send.

Execute: Après avoir choisi les valeurs, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour activer cette fonction globale.

User Style Delete

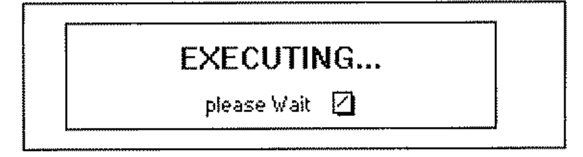
Page Master [F4] (UsrStl)→[F4] (Dlete)



A la différence de "Track Delete" à la page 56, la fonction User Style Delete permet d'effacer la mémoire de style RAM de l'EM-2000 (D88). Cependant, si vous êtes certain de ne plus avoir besoin d'un style donné, supprimez-le avec cette fonction.

Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (Execute) pour effacer le(s) style(s).

L'écran indique que votre demande est traitée:



Le style est supprimé et l'écran vous indique la fin de l'opération:



Vous revenez ensuite à la première page User Style\Rec.

10. Mode MIDI

SMF, General MIDI et General Standard

Votre EM-2000 est compatible GM (General MIDI) et GS (General Standard). Il vous permet donc de reproduire (et d'enregistrer) des fichiers standard MIDI avec le Recorder; ceux-ci peuvent être reproduits sur n'importe quel instrument compatible GM ou GS (comme votre EM-2000). Cela peut vous sembler aller de soi mais avant l'arrivée de la norme GS (et GM), il était impossible de prédire ce qu'une séquence enregistrée sur un instrument donnerait lorsqu'elle était reproduite avec un autre module ou synthétiseur car la mémoire 1 de l'instrument A contenait un son de synthé tandis que la même mémoire sur l'instrument B proposait un son de piano à queue.

Fichiers standard MIDI

En fait, il fut un temps où il était impossible de charger vos séquences dans un séquenceur d'une autre marque car il y avait autant de formats (c.-à-d. de manières d'encoder les données) différents qu'il existait de fabricants de séquenceurs. C'est pourquoi divers fabricants ont décidé de s'unir pour créer un format qui pouvait être lu par tous les séquenceurs. Considérez le format de fichier standard MIDI comme le format TXT d'ordinateurs bien connus: il s'agit du niveau que tous les programmes comprennent.

A la différence du format TXT, par contre, le format du fichier standard MIDI (*SMF* en bref) est particulièrement sophistiqué: même les messages System Exclusive (SysEx, les messages propres au système) circulent bien; or ils constituent le type de données MIDI le plus complexe. Cela permet ainsi de conserver le "format" (comparable à la mise en page d'un texte imprimé) de la séquence lorsque vous la convertissez en SMF.

En fait, le format SMF est si élaboré que certains séquenceurs n'utilisent même plus le système de leur fabricant pour enregistrer et reproduire des données – ce qui est le cas du Recorder et du séquenceur 16 pistes de l'EM-2000.

Le format fichier standard MIDI (qui garantit le fait que n'importe quel séquenceur peut en lire les données) est un must pour les deux normes suivantes (qui garantissent, elles, le fait que la sélection de son, entre autres, reste identique).

GM System : Le système GM (General MIDI) est un ensemble de recommandations qui tentent d'aller au-delà des limitations imposées par les systèmes propres aux différents fabricants et de standardiser les possibilités MIDI des instruments générateurs de son. Les générateurs de son et les données de son qui sont compatibles avec la norme GM portent le label GM. Les données Song (de morceau) portant le label GM peuvent être reproduites au moyen de n'importe quel instrument générateur de son GM pour reproduire une performance musicale essentiellement identique.

Format : Le format GS constitue le jeu de spécifications de Roland pour standardiser les possibilités MIDI des générateurs de son. Les données Song portant le label GS peuvent être reproduites sur n'importe quel instrument portant le label GS. L'EM-2000 est compatible avec les formats GM et GS et peut donc être utilisé pour reproduire des données de morceau ayant un de ces labels.

Types de données MIDI

L'aspect le plus important du standard MIDI est qu'il permet à un instrument de dire à l'autre quand ce dernier doit jouer une note, de quelle longueur et avec quelle force.

D'autres aspects comprennent la modulation (vibrato), le pitch bend (changement de hauteur), le volume, le panoramique, etc.

Encore un autre groupe de messages MIDI servent à prévenir le récepteur quand il doit sélectionner un son et quel son il doit sélectionner. Ces messages sont appelés *sélection de banque* et *changement de programme*. En fait, il s'agit de messages qui sont automatiquement enregistrés au début de chaque division de style et enregistrés dans un programme utilisateur, ce qui vous permet de les rappeler la sélection de Tones pour *tous* les Parts disponibles en sélectionnant simplement une mémoire Performance. Les messages de changement de programme et de sélection de banque vous permettent également de sélectionner des programmes utilisateur, des styles et des Drum Sets (pour les Parts MDR et ADR).

D'autres données MIDI, encore, vous permettent de synchroniser deux instruments MIDI de sorte qu'ils commencent et s'arrêtent de jouer au même moment et utilisent le même tempo.

10.1 Messages MIDI utilisés par l'EM-2000

La manière dont un instrument réagit lorsqu'il reçoit des messages MIDI (c.-à-d. comment il produit du son, etc.) dépend des spécifications de cet instrument. Cela signifie que si l'instrument de réception n'est pas capable d'exécuter la fonction demandée par le message arrivant, le résultat musical ne sera pas ce que vous attendiez. En fait, il y a plusieurs niveaux de compatibilité MIDI et tous les instruments MIDI ne comprennent (ne reçoivent) pas tous les messages MIDI existants.

*Remarque: Les messages MIDI dont la réception est obligatoire pour satisfaire au système GM (niveau 1) sont marqués d'un astérisque **

Messages de note*: Ces messages portent les informations touchant aux notes jouées sur le clavier. En voici le détail:

Message	Explication
No. de note	Un numéro correspondant à la touche du clavier que vous avez enfoncée ou relâchée.
Note On	Ce message signale l'enfoncement d'une touche ("jouer maintenant")
Note Off	Ce message signale le relâchement d'une touche
Toucher	Une valeur décrivant la force avec laquelle une touche est enfoncée.

Sur de nombreux instruments (dont votre EM-2000), un message de note enclenchée avec une valeur de toucher "0" signale la fin d'une note (la valeur de toucher "0" a en fait la fonction d'un message de note relâchée).

Pitch Bend *: Ce message envoie des informations touchant à la position du levier Bender (ou de la molette Pitch Bend). La hauteur changera donc à la réception de ce message.

Sélection de banque (CC00 et CC32), changement de programme *: Sur l'EM-2000, ces messages sélectionnent des Tones, des Styles et des programmes utilisateur. En utilisant les messages de sélection de banque (qui sont en fait un type de commandes de contrôle), vous avez accès à une palette plus large encore d'emplacements de mémoire. Les messages de commandes de contrôle ont été ajoutés lorsqu'il est devenu évident que le maximum de sons pouvant être sélectionnés au moyen de messages de changement de programme n'était plus suffisant pour avoir accès à tous les sons offerts par les divers instruments.

Remarque: N'oubliez pas d'envoyer un changement de programme après un message de sélection de banque car l'envoi de ce type de message uniquement reste sans résultat. Voici l'ordre correct dans lequel ces messages doivent être envoyés (attention aux valeurs CPT):

1.1.0 Sélection de banque CC00 + valeur
1.1.1 Sélection de banque CC32 + valeur (0, 1, 2 ou 3)
1.1.2 Changement de programme

Sur l'EM-2000, les messages CC32 servent à sélectionner le mode Tone: "0" (ne pas quitter le mode Tone actuel), "1" (Old, c.-à-d. le mode SC-55, les groupes E et F), "2" (New, c.-à-d. le mode Tone du G-800, les groupes C et D) ou "3" (le mode Tone de l'EM-2000, les groupes A et B).

Commandes de contrôle

Ces messages contrôlent des paramètres tels que la modulation et le panoramique. La fonction d'un message est déterminée par son numéro de contrôle (c.-à-d. son numéro d'identité).

Modulation (CC01) *: Ce message contrôle le vibrato.

Volume (CC07) *: Ce message contrôle le volume d'un Part. A la réception de ce message, le volume du Part recevant sur ce canal MIDI change.

Expression (CC11) *: Ce message envoie des changements de volume. Il peut servir à ajouter de l'expression. Le volume d'un Part sera affecté par les messages Volume (CC07) et les messages Expression (CC11). Si une valeur "0" est reçue pour l'un ou l'autre de ces messages, le volume du Part sera égal à 0 et n'augmentera pas même si l'autre message est envoyé avec une valeur plus élevée.

Pan(pot) (CC10) *: Ce message contrôle la position stéréo d'un Part.

Contrôleurs à usage général (CC16 et CC17): Ces deux commandes de contrôle n'ont pas de fonction fixe au sein de la norme MIDI. Sur l'EM-2000, elles vous permettent de contrôler deux paramètres de l'effet d'insertion (Insertion EFX). CC16 est assigné au paramètre Source 1 et CC17au paramètre Source 2. Voyez aussi page 114 pour savoir quels paramètres peuvent être pilotés.

Hold (1) (CC64) *: Ce message envoie des informations concernant le mouvement haut/bas de la pédale Damper (Sustain, Hold). Lorsqu'un message Hold On est reçu, les notes seront maintenues. Dans le cas d'instruments avec un temps de chute bref, tels que le piano, le son diminue progressivement d'intensité jusqu'à ce qu'un message Hold Off soit reçu. Pour les instruments avec un long maintien, tels qu'un orgue, le son est maintenu jusqu'à la réception d'un message Hold Off.

Sostenuto (CC 66): La pédale Sostenuto d'un piano ne maintient que les notes qui résonnent déjà au moment où la pédale est enfoncée. Le message Sostenuto envoie les informations relatives à cette pédale.

Remarque: Cette fonction peut être assignée au commutateur au pied disponible en option (voyez page 29).

Soft (CC67): La pédale Soft (douce) d'un piano adoucit le son tant que la pédale est enfoncée. Le message Soft envoie les informations relatives à cette pédale. Lorsque Soft On est reçu, la fréquence de coupure sera abaissée, produisant ainsi un son plus sourd. A la réception de Soft Off, le son précédent est rétabli.

Remarque: Cette fonction peut être assignée au commutateur au pied disponible en option (voyez page 29)

Reverb Send Level (CC91): Ce message indique la mesure dans laquelle le Part en question doit être traité par l'effet de réverbération.

Chorus Send Level (CC93): Ce message indique la mesure dans laquelle le Part en question doit être traité par l'effet Chorus.

Delay Send Level (CC94): Ce message indique la mesure dans laquelle le Part en question doit être traité par l'effet Delay. Cet effet n'est pas disponible pour les Parts ADR, Arranger ou Song.

Portamento (CC65), Portamento Time (CC05), Portamento Control (CC84): Voyez page 82 dans la Première approche pour en savoir plus. A la réception d'un message Portamento, l'effet Portamento sera activé ou désactivé. Le Portamento Time contrôle la vitesse de changement de hauteur. Portamento Control détermine le numéro de note source (de la note jouée précédemment).

RPN LSB, MSB (CC100/101) *, Data Entry (CC06/38) *: Comme la fonction des messages RPN (Registered Param. Number) ou NPR (Numéro de paramètre reconnu) est définie dans les spécifications MIDI, ce message peut être utilisé entre des instruments de différents types. Les messages RPN MSB (ou OSS, octet de statut supérieur) et LSB (ou OSI, octet de statut inférieur) déterminent le paramètre à modifier tandis que les messages Entrée de données (Data Entry) servent à changer la valeur de ce paramètre. RPN peut servir à régler les paramètres Pitch Bend Sensitivity, Master Coarse Tune et Master Fine Tune.

Remarque: Les valeurs modifiées au moyen de messages RPN ne seront pas initialisées même si des messages de changement de programme arrivent pour sélectionner d'autres sons.

NRPN LSB, MSB (CC98/99), Data Entry (CC06/38): Les messages NRPN (ou NPNR, no. de paramètre non reconnu) peuvent servir à modifier les valeurs des paramètres de son propres à un instrument particulier. Les messages NRPN MSB et LSB précisent le paramètre à modifier et les messages d'Entrée de données permettent de changer la valeur de ce paramètre. Comme le format GS définit la fonction de plusieurs messages NRPN, les programmes d'application compatibles GS peuvent utiliser les messages NRPN pour changer les paramètres des données de son tels que Vibrato, Fréquence de coupure (Freq. Cutoff), Resonance, et Enveloppe.

Remarque: Les valeurs modifiées au moyen des messages NRPN ne seront pas initialisées même si des messages de changement de programme arrivent pour sélectionner d'autres sons.

Remarque: Avec le réglage usine, l'EM-2000 ignore les messages NRPN. Après un message GS Reset (ou lorsque vous enfoncez le bouton [GM/GS MODE]), les messages NRPN seront reçus. Vous pouvez également activer Rx NRPN (commutateur de réception NRPN), pour que les messages NPNR soient reçus.

Aftertouch (Pression canal uniquement *): L'Aftertouch est un message qui envoie des informations relatives à la pression exercée sur le clavier après avoir joué une note. Ce type d'information peut servir à contrôler divers aspects du son. Il y a deux types de messages Aftertouch: Pression de touche polyphonique qui est transmise séparément pour chaque note et Pression de touche canal qui est transmise sous forme d'une seule valeur pour toutes les notes du canal MIDI en question.

All Sounds Off: Ce message coupe toutes les notes audibles.

All Note Off *: Transmet un message Note relâchée à chaque note audible du canal spécifié. Néanmoins, si Hold 1 ou Sostenuto sont activés, le son continuera jusqu'à ce que ces fonctions soient coupées.

Reset All Controllers *: Ce message ramène les valeurs des contrôleurs (modulation, Pitch Bend, etc.) à leurs réglages initiaux. Les contrôleurs suivants retrouveront leur valeur initiale pour le canal spécifié.

Message MIDI	Valeur initiale
Pitch Bend	0 (centre)
Aftertouch polyphonique	0 (minimum)
Aftertouch canal	0 (minimum)
Modulation	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
Hold	0 (coupé)
Portamento	0 (coupé)
Soft	0 (coupé)
Sostenuto	0 (coupé)
RPN	Pas de changement
NRPN	Pas de changement

Remarque: Les valeurs de paramètre qui ont été modifiées au moyen de RPN ou NRPN ne changeront pas même lorsqu'un message Reset All Controller est reçu.

Active Sensing: Ce message vous permet de voir si une connexion MIDI n'est pas interrompue (à cause d'un câble débranché ou abîmé, par exemple). L'EM-2000 transmet des messages Active Sensing via MIDI OUT à intervalles réguliers. Une fois qu'un message Active Sensing est reçu via MIDI IN, le contrôle commence et si aucun message Active Sensing n'arrive dans les 420ms, la connexion est considérée rompue. Dans ce cas, toutes les notes audibles seront coupées. Une procédure identique à celle de Reset All Controllers sera appliquée et le contrôle Active Sensing interrompu.

Messages System Exclusive (SysEx)

Les messages exclusifs permettent de contrôler des fonctions qui sont exclusives à des instruments bien

précis. Bien que des messages Universal System Exclusive puissent être utilisés même entre des instruments de fabricants différents, la plupart des messages exclusifs ne s'appliquent qu'à un type d'instrument.

Afin de reconnaître l'instrument auquel les données sont destinées, les messages SysEx Roland contiennent une identification du fabricant, une identification de l'instrument et une identification du modèle.

Remarque: Voyez le livret MIDI fourni séparément pour en savoir plus sur les messages SysEx reconnus par l'EM-2000

Universal System Exclusive: Lorsqu'un message GM System On est reçu, l'EM-2000 aura les réglages GM de base. De plus, les messages NRPN et de sélection de banque ne seront plus reçus. Le début d'un morceau portant le label GM contient un message GM System On. Cela signifie que si vous reproduisez les données à partir du début, le générateur de son sera automatiquement initialisé et adoptera les réglages de base.

GS Reset (GS Format System Exclusive): A la réception de la commande GS Reset, l'EM-2000 adopte les réglages GS de base. Le début d'un morceau portant le label GS contient un message GS System Reset. Cela signifie que si vous reproduisez les données à partir du début, le générateur de son sera automatiquement initialisé et adoptera les réglages de base.

Master Volume (Universal System Exclusive): Il s'agit d'un message exclusif commun à tous les instruments MIDI de fabrication récente qui permet de piloter le volume global de l'EM-2000.

Autres messages System Exclusive (SysEx): L'EM-2000 peut recevoir des messages exclusifs de format GS (ID de modèle 42H) qui sont communs à tous les générateurs de son GS.

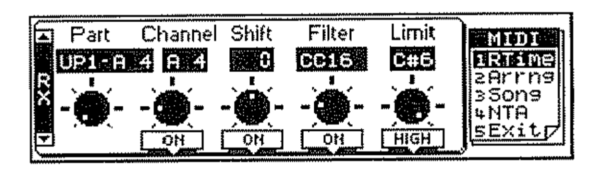
Les tableaux d'équipement MIDI

MIDI permet de brancher différents types d'instruments mais il arrive parfois que certains messages ne passent pas bien. Ainsi, si vous désirez utiliser l'Aftertouch de clavier d'un instrument externe pour piloter le son alors que le générateur de son auquel le clavier est connecté ne peut pas recevoir ce type de message, vous n'obtiendrez pas le résultat escompté. Ainsi, seuls les messages qui sont utilisés par les deux instruments sont effectivement exécutés.

Les spécifications MIDI exigent que le manuel de chaque instrument MIDI comprenne un tableau d'équipement MIDI qui montre les types de message que l'instrument en question peut recevoir et transmettre. Mettez donc la colonne *Transmitted* de l'instrument émetteur à côté de la colonne *Received* de l'instrument récepteur. Les messages comportant un "0" dans les deux tableaux peuvent être échangés sans problème. Si un des deux tableaux présente un "X" devant un certain type de message, renoncez à l'utiliser.

10.2 Paramètres RX

Page Master [F3] (MIDI)→[F1] (RTime), [F2] (Arrng), ou [F3] (Sng)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page RX)



Comme ces trois pages comportent les mêmes paramètres, nous les traiterons simultanément. Souvenez-vous simplement d'appuyer sur [F1] pour sélectionner le niveau Direct (RTime), [F2] pour le niveau Arranger et [F3] pour le niveau Song.

Part: Ce paramètre vous permet de choisir le Part dont vous voulez changer les réglages MIDI RX. Voici les Parts que vous pouvez sélectionner:

Touche de fct	Parts
[F1] (RTime)	UP1, UP2, UP3, MI, LOW1, LOW2, MBS, MDR
[F2] (Arrng)	ADR, ABS, AC1~AC6
[F3] (Song)	Sng B1~Sng B16

Les Parts Song sont 16 Parts supplémentaire qui sont disponibles à tout moment pour le contrôle MIDI (après tout, l'EM-2000 est multitimbral à 32 Parts). Vous pouvez, bien sûr, aussi utiliser ces Parts avec le Recorder et le séquenceur 16 pistes; dans ce cas, ils *transmettent* aussi des données.

Channel (Canal) (A1~B16): Vous permet d'assigner un canal de réception MIDI (c.-à-d. le numéro de canal utilisé pour recevoir des données MIDI venant d'instruments externes, de séquenceurs ou d'ordinateurs) au Part choisi. La lettre (A ou B) indique Le circuit MIDI auquel le Part est assigné. Par défaut, tous les Part Directs et Arranger sont assignés au circuit MIDI A tandis que les Parts Song sont réglés pour recevoir et transmettre des messages MIDI via le circuit MIDI B.

Remarque: Voyez aussi "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche pour savoir comment assigner un circuit MIDI (A ou B) aux connecteurs MIDI de l'EM-2000

Remarque: Tant que l'Arranger ne joue pas (il est possible que vous deviez régler le paramètre Style Sync (voyez page 71) de sorte que l'Arranger ne joue pas en réponse à un message Start), vous pouvez vous servir des Parts Arranger comme vous le feriez sur un générateur multitimbral

Pépiiez sur [M.BASS] sous l'écran **(Channel On/Off)** pour éviter que le Part choisi ne reçoive des messages MIDI (Off). Sinon, choisissez On.

Shift: (–48~48) Ce paramètre vous permet de transposer les messages de note reçus avant de les envoyer au générateur de sons de l'EM-2000. Vous pouvez changer la hauteur des messages de note MIDI ce qui peut être utile lorsque vous avez l'habitude de jouer un morceau (reçu via MIDI) dans une autre tonalité

MANUEL DE RÉFÉRENCE

que celle dans laquelle les données ont été programmées. La transposition maximale possible est de quatre octaves vers le haut (+48) ou vers le bas (–48), le tout par pas de demi-tons.

Utilisez [LOWER1] sous l'écran pour déterminer si l'intervalle Shift doit être utilisé (On) ou non (Off).

Filter

Ce paramètre vous permet de sélectionner divers messages MIDI et de déterminer pour chacun d'eux (c.-à-d. pour chaque paramètre sélectionnable) si le message sélectionné doit être reçu (On) ou non (Off). Utilisez [UPPER2] sous l'écran pour choisir On ou Off.

Les messages MIDI que vous pouvez filtrer sont les suivants:

PChng: Messages de changement de programme (y compris de sélection de banque)

PBend: Messages Pitch Bend

Modul: Messages de modulation (CC01)

Volum: Messages de volume (CC07)

PanPt: Messages de Pan(oramique) (CC10)

Expre: Messages d'expression (CC11)

Hold: Messages Hold (Sustain, Damper) (CC64)

Sostn: Messages Sostenuto (CC66)

Soft: Messages Soft (CC67)

Revrb: Messages Reverb Send (CC91)

Chrus: Messages Chorus Send (CC93)

Delay: Messages Delay Send (CC94)

CAF: Aftertouch de canal

RPN: Numéro de paramètre reconnu (CC100/101)

NRPN: No. de paramètre non reconnu (CC98/99)

SysEx: Messages SysEx (system exclusive)

CC16 & CC17: Réglages Source 1 et Source 2.

CC32= 0: Que faire quand les messages CC32 égalent 0 ou sont manquants. Pour ce paramètre, vous pouvez choisir Old, G-800 ou EM: vous ne pouvez donc pas filtrer ce message de sélection de banque (le filtre ne s'applique qu'à la réception).

Remarque: Voyez "Messages MIDI utilisés par l'EM-2000" à la page 65 pour en savoir davantage sur les messages MIDI

Limit (High, Low: C-1~G9)

Ces paramètres (High et Low) vous permettent de déterminer la plage de notes devant être reçues. Si vous ne souhaitez pas que tous les messages de notes du canal MIDI sélectionné soient reçus, déterminez la plage de notes pouvant l'être. Cette fonction peut venir à point lorsque vous pilotez l'EM-2000 à partir d'un accordéon MIDI qui transmet les accords et les notes de basse sur le même canal. Vous pourriez vous servir des Parts Song pour le faire (MIDI Port B▶) et continuer à utiliser l'EM-2000 de façon habituelle.

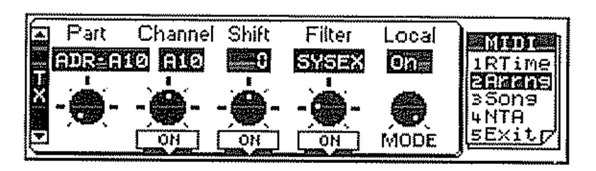
Pour déterminer la limite supérieure (High), appuyez d'abord sur [UPPER1] sous l'écran jusqu'à ce que le message affiché sous la commande écran soit le suivant: *High*. Pour choisir la limite inférieure, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour sélectionner Low avant de régler la valeur avec la commande [UPPER/VARIATION].

Remarque: La limite inférieure (Low) ne peut avoir une valeur plus élevée que la limite supérieure (High) et vice versa. Lorsque la limite inférieure est égale à la limite supérieure, toute augmentation de la valeur de la limite inférieure augmentera automatiquement la limite supérieure

Remarque: Certains instruments commencent avec Do2 et se terminent avec Sol9 (au lieu de Do-1 et Sol8). Dans ce cas, il est possible que vous deviez "ajouter une octave" à la valeur affichée sur l'écran de votre ordinateur ou séquenceur externe

10.3 Paramètres MIDI TX

Page Master [F3] (MIDI)→[F1] (RTime), [F2] (Arrng), ou [F3] (Sng)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page TX)



Part, Channel, Shift, Filter

Si ce n'est qu'ils concernent la transmission de messages MIDI (c.-à-d. les messages envoyés chaque fois que vous jouez sur l'EM-2000, que vous choisissez des Tones, etc.), ces paramètres sont identiques aux paramètres RX.

Remarque: A moins que vous n'ayez une excellente raison d'agir autrement, nous vous suggérons de toujours sélectionner le même numéro pour le canal de transmission (TX) et le canal de réception (RX) d'un Part. Cela vous aidera à localiser immédiatement l'anomalie si le Part en question ne reçoit pas de messages MIDI ou s'il envoie des données MIDI sur le mauvais canal

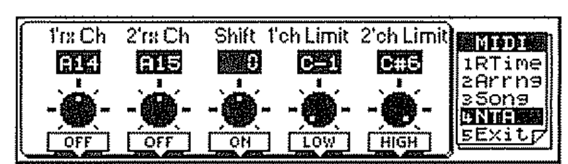
Local (On, Off)

Réglez Local sur On (réglage par défaut) lorsque l'EM-2000 doit réagir aux notes que vous jouez sur le clavier. Si vous réglez Local sur Off, le Part ne pilote plus le générateur de sons interne. Lorsque vous travaillez avec un séquenceur doté d'une fonction *Soft Thru* (écho MIDI) – et *seulement* si (i) vous branchez les bornes MIDI IN *et* OUT à un séquenceur ou ordinateur externe et (ii) si vous utilisez l'EM-2000 comme clavier maître pour enregistrer des séquences – il se peut que vous deviez mettre ce paramètre sur Off pour éviter que chaque note ne résonne deux fois (et produise un effet désagréable appelé *boucle MIDI*). Dans tous les autres cas, sélectionnez On.

Remarque: Vous pouvez obtenir un réglage équivalent à Local Off en étouffant un Part (voyez page 74 dans la Première approche) et en réglant le commutateur Part (Part Switch) sur Int (voyez page 101).

10.4 NTA: Canaux de réception Note-to-Arranger

Page Master [F3] (MIDI)→[F4] (NTA)



Il n'y a qu'une page NTA car les notes NTA n'ont de raison d'être que lorsqu'elles viennent d'un instrument MIDI externe. Tout ce que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier pour alimenter l'Arranger est automatiquement converti en numéros de note MIDI correspondants. A la différence d'instruments similaires d'autres fabricants, votre EM-2000 peut transmettre les numéros de note de tous les Parts Arranger. Cela vous permet d'utiliser les Styles internes ou les vôtres pour enregistrer rapidement un morceau sans accompagnement. Comme chaque note du style musical est enregistrée, il est inutile de transmettre les messages de note utilisés pour alimenter l'Arranger (les notes NTA).

1'rx Ch, 2'rx Ch (A1~B16)

Les notes NTA peuvent être transmises sur deux canaux MIDI de sorte que vous pourriez piloter l'Arranger de l'EM-2000 avec un accordéon MIDI ou tout autre instrument capable d'envoyer des données d'accompagnement (ou des données utilisées pour piloter l'accompagnement) sur deux canaux (tels que les orgues avec pédalier de basse).

Remarque: Vous ne pouvez pas assigner le même canal MIDI à 1'rxCh et 2'rxCh

Remarque: La lettre (A ou B) représente le réglage MIDI Port nécessaire. Voyez "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche

Shift

(–48~48) Ce paramètre vous permet de transposer les messages de note reçus avant de les envoyer au générateur de sons de l'EM-2000. Vous pouvez changer la hauteur des messages de note MIDI ce qui peut être utile lorsque vous avez l'habitude de jouer un morceau (reçu via MIDI) dans une autre tonalité que celle dans laquelle les données ont été programmées. La transposition maximale possible est de quatre octaves vers le haut (+48) ou vers le bas (–48), le tout par pas de demi-tons.

Le paramètre Shift s'applique aux deux canaux NTA.

Utilisez [LOWER1] sous l'écran pour déterminer si l'intervalle Shift doit être utilisé (On) ou non (Off).

1'ch Limit, 2'ch Limit (C-1~G9)

High et Low vous permettent de régler la plage de notes à recevoir. Si vous ne souhaitez pas que tous les messages de note du canal MIDI sélectionné soient reçus par le "Part" NTA, déterminez la plage de notes pouvant l'être.

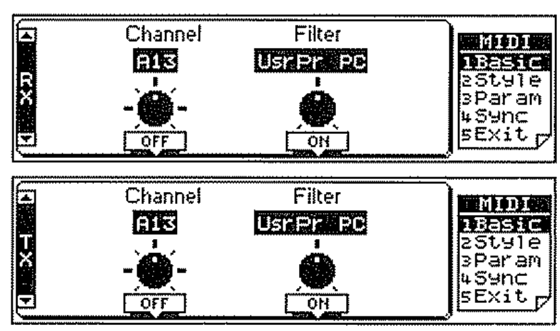
Pour déterminer la limite supérieure (High), appuyez d'abord sur [UPPER1] sous l'écran jusqu'à ce que le message affiché sous la commande écran soit le suivant: *High*. Pour choisir la limite inférieure, appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour sélectionner *Low* avant de régler la valeur avec la commande [UPPER/VARIATION].

Remarque: La limite inférieure (Low) ne peut avoir une valeur plus élevée que la limite supérieure (High) et vice versa. Lorsque la limite inférieure est égale à la limite supérieure, toute augmentation de la valeur de la limite inférieure augmentera automatiquement la limite supérieure

Remarque: Certains instruments commencent avec Do2 et se terminent avec Sol9 (au lieu de Do-1 et Sol8). Dans ce cas, il est possible que vous deviez "ajouter une octave" à la valeur affichée sur l'écran de votre ordinateur ou séquenceur externe

10.5 Basic Channel

Page Master [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F1] (Basic)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page RX ou TX)



Basic Channel (canal de base) a plusieurs fonctions: il permet de recevoir et de transmettre des changement de programme et de sélection de banque pour sélectionner des programmes utilisateur; il peut également transmettre et recevoir des messages qui ne sont pas directement liés à un canal MIDI spécifique mais qui affectent les Parts de l'EM-2000 (tels que la fonction Part Switch, par exemple). Cela ne signifie pas que le canal MIDI assigné à la fonction Basic Channel n'a pas d'importance; les messages reçus sur ce canal affectent simplement d'autres aspects de l'EM-2000.

Channel (A1~B16)

Utilisez ce paramètre pour assigner un canal RX (réception) ou TX (transmission) à la fonction Basic Channel. Si vous ne voulez pas recevoir (ou transmettre) de messages Basic Channel, utilisez [UPPER2] pour choisir Off (il s'agit réglage par défaut).

MANUEL DE RÉFÉRENCE

Remarque: La lettre (A ou B) représente le réglage MIDI Port nécessaire. Voyez "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche.

Filter

Ce paramètre vous permet de sélectionner trois fonctions et de spécifier si les messages MIDI correspondants doivent être reçus, voire transmis, (On) ou non (Off).

PartSwtc: Lorsque vous étouffez ou réactivez un Part aux pages Volume, votre EM-2000 envoie un message NPNR qui décrit votre action. L'EM-2000 vous permet de l'empêcher d'envoyer ce message (ou de l'exécuter lorsqu'il est reçu d'un instrument externe). Le filtrage de ces messages à la page TX est parfois utile pour éviter que votre séquenceur externe ne les enregistre – ou que le module GS récepteur n'étouffe le Part assigné à ce canal.

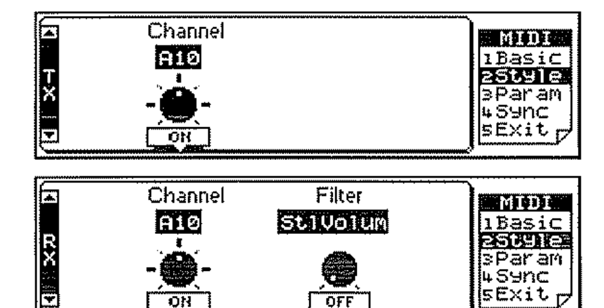
UsrPr PC: Ce paramètre sert à filtrer la transmission (TX) ou la réception (RX) de messages de changement de programme et de sélection de banque relatifs à la sélection de programmes utilisateur.

MstVolum (uniquement à la page RX): Ce paramètre vous permet d'activer et de désactiver la réception de messages Master Volume (voyez page 67) qui changeraient le volume global de l'EM-2000.

Lyrics (uniquement à la page TX): La fonction Lyrics de votre EM-2000 est un message MIDI qui sert à transmettre les paroles (lyrics) contenues dans un fichier standard MIDI (sous forme d'événements méta-texte). Si vous reproduisez un fichier standard MIDI qui contient des données de paroles, l'EM-2000 enverra ces données via le Basic Channel (sauf si le filtre correspondant est réglé sur Off). Sélectionnez On si vous voulez transmettre des paroles (Lyrics) à un convertisseur LVC-1 Lyrics-to-Video.

10.6 Style Channel

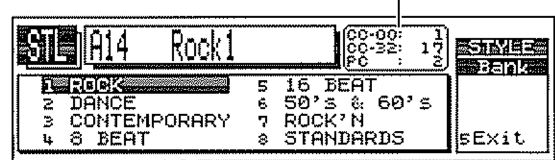
Page Master [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F2] (Style)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page RX ou TX)



Le Style Channel (canal Style) est un canal qui sert à recevoir et à transmettre des messages de changement de programme et de sélection de banque qui vous permettent de choisir des styles via MIDI ainsi que des messages de volume qui modifient le volume d'un style. Notez que ces deux types de message ne peuvent être filtrés qu'à la page RX (vous pouvez donc décider si vous les *recevez* ou non).

Sélection de styles via MIDI

Adresse MIDI du style sélectionné



Comme vous pouvez le voir, l'adresse MIDI d'un style musical est constituée de trois éléments: un numéro de changement de programme ("2" ici), un numéro CC00 ("1") et un numéro CC32 ("17"). CC00 et CC32 sont des messages de sélection de banque. La valeur assignée à CC0- et CC32 définit le style tandis que le numéro de changement de programme définit le motif (Intro, Ending, etc.). Autrement dit, si vous n'envoyez qu'un numéro de changement de programme, vous ne choisirez qu'un autre motif du style activé. Il faut donc que le numéro de changement de programme soit précédé de deux valeurs (pour CC00 et CC32) pour que l'EM-2000 sélectionne un autre style musical.

Remarque: Chaque fois que vous sélectionnez un autre style sur votre EM-2000, ce dernier envoie un ensemble CC00-CC32-PC (changement de programme) à la sortie MIDI OUT. Voyez le tableau reprenant les styles à la fin de ce manuel pour avoir la liste complète des styles disponibles ainsi que leurs adresses.

Channel (A1~B16)

Vous permet d'assigner un canal MIDI à la fonction de sélection de Style (canal de transmission à la page TX et canal de réception à la page RX). Si vous ne voulez pas que les messages Style Channel soient reçus (ou transmis), utilisez le bouton [M.BASS] pour sélectionner l'option Off.

Remarque: La lettre (A ou B) représente le réglage MIDI Port nécessaire. Voyez "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche.

Filter (uniquement à la page RX)

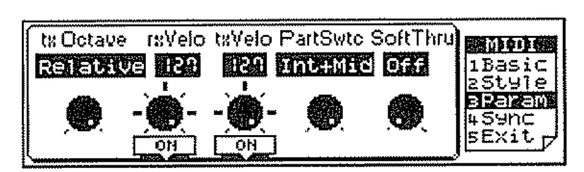
Comme nous l'avons vu, vous pouvez filtrer deux types de messages:

StlVolum: Les messages de volume relatifs aux styles musicaux. Choisissez Off si l'EM-2000 ne doit pas les recevoir.

StylePC: Messages de changement de programme et de sélection de banque pour choisir un style. Sélectionnez Off si l'EM-2000 ne peut pas sélectionner d'autres styles ou motifs en réponse à ces messages.

10.7 Paramètres MIDI (Param)

Page Master [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F3] (Param)



Cette page contient divers paramètres qui ne sont pas liés entre eux (les autres pages MIDI se concentrent toutes sur un aspect particulier).

Tx Octave (Absolute, Relative)

Le paramètre TX Octave peut être réglé sur**Absolute** ou **Relative**. Voyez "Transposition pour messages de note MIDI" à la page 100 de la Première approche. *Relative* signifie que cette transposition interne (et automatique) est traduite en numéros de notes de sorte que si vous jouez un Do4 (numéro de note 60), ce sera peut-être la note 36 qui sera jouée et envoyée au port MIDI OUT. Cela dépend, bien sûr, du Tone que vous avez assigné à Upper1.
En mode *Absolute*, cependant, le numéro de note MIDI envoyé au port MIDI OUT sera celui assigné à la touche enfoncée (en l'occurrence, le numéro de note 60).

Remarque: Si vous décidez de ne pas utiliser les valeurs TX ou RX, vous pouvez régler l'interrupteur correspondant sur Off. C'est plus rapide que de ramener toutes les valeurs Shift sur "0".

rxVelo, txVelo, commutateurs On/Off

Votre EM-2000 est doté d'un clavier sensible au toucher et d'un générateur de son capable de réagir aux messages de toucher. Utilisez [M.BASS] sous l'écran et [LOWER1] sous l'écran pour activer ou désactiver la réception (RX) ou la transmission (TX) de messages de toucher.

Si vous sélectionnez la position Off, vous devez préciser à l'EM-2000 la valeur de toucher qui remplacera le flux de valeurs variables reçu normalement (dans ce cas, le mot *reçu* s'applique aussi bien aux données venant de l'extérieur qu'à celles provenant du clavier propre de l'EM-2000). C'est à cela que servent **rxVelo** et **txVelo**. La valeur choisie au moyen de la commande [ACCOMP/GROUP] ou [BASS/BANK] sera appliquée à toutes les notes reçues via MIDI IN (RX) ou envoyées à la sortie MIDI OUT (TX) – mais uniquement lorsque le filtre de toucher correspondant est sur Off.

PartSwtc

Le paramètre Part Switch (commutateur de Part) à cette page d'écran vous permet de déterminer ce qui se passera lorsque vous étouffez un Part à la première page Direct ou Arranger Mixer. PartSwtc vous permet de spécifier si le Part étouffé doit encore envoyer des messages MIDI.

Int: Un Part étouffé n'est plus audible lorsque vous jouez sur le clavier de l'EM-2000 ou via l'Arranger mais il continue à envoyer des messages MIDI à la sortie MIDI OUT.

Int+Mid: Un Part étouffé n'est plus audible lorsque vous jouez sur le clavier de l'EM-2000 ou via l'Arranger et il n'envoie plus de messages MIDI.

Le choix de Int et l'étouffement d'un Part ont donc le même effet que la sélection de Local Off (voyez page 68). Prenez donc la fonction qui vous convient le mieux: l'étouffement d'un Part est un réglage qui peut être sauvegardé dans un programme utilisateur tandis que les réglages Local et Part Switch ne peuvent être sauvegardés que dans un MIDI Set.

Soft Thru (On, Off)

Lorsque Soft Thru est sur On, toutes les notes reçues sur le canal NTA qui se trouvent hors des limites NTA High et Low sont retransmises à la sortie MIDI OUT. Vous devriez utiliser la fonction Soft Thru pour un piano numérique ou tout autre instrument à clavier dépourvu de la fonction Split.

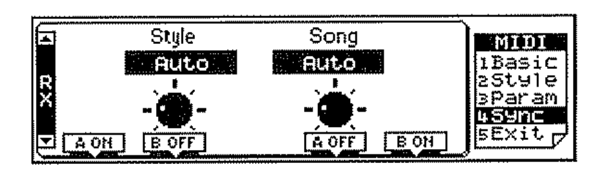
Lorsque Soft Thru est activé, l'EM-2000 envoie un message Local (CC122) avec une valeur "0" au piano numérique, si bien que son générateur de son ne réagit plus aux notes que vous jouez sur le clavier. Comme l'EM-2000 renvoie toutes les notes qui ne sont pas utilisées pour piloter l'Arranger, vous entendez ce que vous jouez sur le piano sauf les notes jouées dans la zone réservée à l'Arranger.

Lorsque vous coupez la fonction Soft Thru (Off), l'EM-2000 envoie un message Local avec une valeur "127" et réactive (On) ainsi la fonction Local du piano.

10.8 MIDI Sync RX/TX

Style (Sync) RX, Song (Sync) RX

Page Master [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F4] (Sync)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page RX)



Les paramètres Style Sync et Song Sync des pages RX servent à déterminer la manière dont l'Arranger ou le Recorder doivent être synchronisés avec des séquenceurs ou des boites à rythme externes. Les options disponibles sont les suivantes:

Internal: L'Arranger ou le morceau (Song) ne démarrera ni ne s'arrêtera et ne suivra pas le tempo d'une horloge MIDI externe (séquenceur, boite à rythme, etc.).

Auto: Tant que le l'Arranger ou le Recorder ne reçoit pas de commandes MIDI Start/Stop et de commandes d'horloge, il suivra son propre tempo et démarrera et s'arrêtera lorsque vous appuyez sur les boutons [START/STOP] ou [PLAY►/STOP■] ou sur un commutateur au pied.

MIDI: L'Arranger ou le morceau ne peut être lancé ou arrêté qu'avec des messages MIDI en temps réel (Start, Stop, Clock) venant d'une horloge MIDI externe. Sachez que vous ne pouvez pas lancer la reproduction d'un Song ou de l'Arranger sur votre EM-2000 lorsque ce mode est sélectionné.

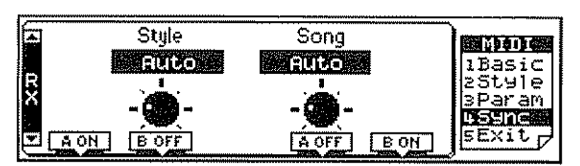
Remote: L'Arranger ou le Recorder attend un message Start pour commencer la reproduction à son propre tempo. Dès qu'il reçoit un message Stop, la reproduction s'arrête.

A On/Off, B On/Off

Utilisez ces commutateurs pour sélectionner le circuit MIDI pour recevoir ou transmettre des données MIDI. Veillez à activer ce circuit avec le paramètres MIDI Port (voyez "Sélection du port MIDI" à la page 97 de la Première approche). A Off/B Off signifie, bien sûr, que l'EM-2000 ne reçoit ni ne transmet des données de synchronisation MIDI.

Style (Sync) TX

Page Master [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F4] (Sync)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez la page TX)



Le paramètre Style Sync de la page TX vous permet de spécifier si l'EM-2000 doit envoyer des messages MIDI en temps réel lorsque vous lancez l'Arranger. L'envoi de messages MIDI en temps réel (start, stop, clock) vous permet de synchroniser des instruments ou ordinateurs externes sur votre EM-2000.

Start/Stop: Si vous choisissez cette option, l'EM-2000 n'enverra des messages Start ou Stop que lorsque vous lancez (ou arrêtez) l'Arranger. Dans ce cas, il n'envoie aucun message Clock.

Clock: Cette option signifie que l'Arranger envoie des messages Start/Stop et des messages Clock (méthode de synchronisation habituelle).

Une fois de plus, n'oubliez pas de choisir le bon circuit MIDI pour envoyer ces messages.

Song (Sync) TX

Ici aussi, il y a diverses options pour envoyer des messages MIDI en temps réel lorsque vous reproduisez un morceau (Song) avec le Recorder de l'EM-2000:

Start/Stop/Continue: Si vous sélectionnez cette option, le Recorder de l'EM-2000 n'envoie que des messages Start/Stop et Continue. *Continue* est un message indiquant que la reproduction n'a pas commencé au début d'un morceau.

Clock: Cette option signifie que le Recorder envoie des messages Start/Stop et des messages Clock (méthode de synchronisation habituelle).

Song Position Pointer: Dans ce cas, le Recorder envoie tous les messages en temps réel MIDI plus des messages Song Position Pointer (SPP; pointeur de position dans le morceau). Ces messages signalent la position de reproduction actuelle de sorte que la boîte à rythme, le séquenceur, etc., asservi (synchronisé) saute directement à la bonne position lors de la réception d'un tel message.

Remarque: Le manuel de votre séquenceur ou autre instrument indique si celui-ci accepte les messages Song Position Pointer ou Song Select.

10.9 MIDI Sets

Les MIDI Sets sont en fait des mémoires Performance pour les réglages effectués en mode MIDI. L'EM-2000 dispose de huit mémoires MIDI Sets que vous pouvez utiliser pour changer vos configurations MIDI. Vous pouvez également sauvegarder vos MIDI Sets sur disquette et les charger lorsque vous en avez besoin. Voyez "MIDI Sets" à la page 102 de la Première approche pour en savoir plus.

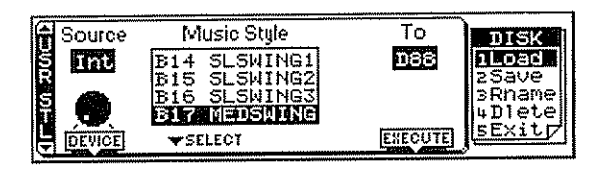
11. Mode Disk

Le mode Disk contient les fonctions et paramètres touchant à la sauvegarde, au chargement, à l'effacement des fichiers ainsi qu'au formatage de nouveaux disques ou de disques utilisés sur d'autres instruments ou appareils. Il vous permet de monter et de démonter des appareils de stockage externes (disques durs, Jaz, etc.) ainsi que de copier le contenu d'un disque sur un autre. Une fois de plus, nous vous rappelons que nous utilisons le mot "disque" pour tout support de stockage de données que l'EM-2000 vous permet d'utiliser.

11.1 Disk Load (charger des données du disque)

Load User Style/Copy ROM Style

Page Master [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez USR STL)



La première page Load vous permet de charger des styles utilisateur de la disquette ou de copier un style ROM dans la mémoire de style RAM.

Source (Int, Dsk): Vous permet de sélectionner la mémoire interne (Styles ROM) ou un disque (Dsk). Sélectionnez Int lorsque vous voulez copier un style ROM (un des 128 styles usine ou des 16 styles Custom) dans la mémoires de style RAM. Sélectionnez Dsk pour charger un style d'un disque. Lorsque vous sélectionnez Int, les noms des styles dans la fenêtre Music Style sont précédés d'un numéro (A11~C28). Lorsque vous sélectionnez Dsk, seul le nom du style est affiché.

Device: Appuyez sur ce bouton si le lecteur voulu ne peut pas être sélectionné avec la commande [DRUMS/PART]. Voyez page 10 pour en savoir plus.

Select: Vous permet de placer le curseur sur le style que vous désirez charger ou copier.

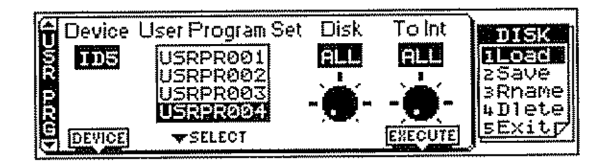
To D88: Cette page vous indique que le style sélectionné sera copié dans la mémoire de style RAM de l'EM-2000.

Remarque: Attention, soyez prudent car cette opération efface les données résidant dans la mémoire D88.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Load User Program Set

Page Master [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez USR PRG)



Comme le nom l'indique, les *User Program Sets* sont des groupes de 192 programmes utilisateur servant principalement à archiver vos réglages internes. Le chargement de sets de programmes utilisateur du disque peut être sélectif, c.-à-d. que vous pouvez ne charger qu'un programme utilisateur ou intégral (le contenu des 192 programmes utilisateur).

Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 10).

Select: Vous permet de placer le curseur sur le Set de programmes utilisateur que vous voulez charger.

Disk (1~192, All): Utilisez ce paramètre pour sélectionner une programme utilisateur spécifique dans le set de programmes utilisateur du disque; vous pouvez également sélectionner tous (All) les programmes utilisateur.

To Int (1~192, All): Utilisez ce paramètre pour sélectionner le programme utilisateur dans lequel les données choisies doivent être copiées. Si vous avez choisi All pour Disk, All est la seule option possible ici. De plus, All ne peut être sélectionné ici si vous avez choisi un programme utilisateur particulier pour Disk.
(A= 1~64, B= 65~128, C= 128~192)

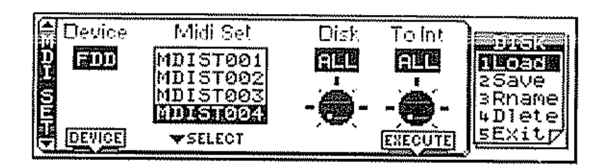
Remarque: En choisissant "All", vous ne chargez pas seulement le Set de programmes utilisateur mais aussi les réglages Disk Link en mémoire interne de l'EM-2000. Ces derniers remplacent les réglages internes. Veillez donc à sauvegarder les réglages Disk Link actuels sur disque avant de charger un User Program Set. Voyez "Save User Program Set" à la page 75.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

MANUEL DE RÉFÉRENCE

Load MIDI Set

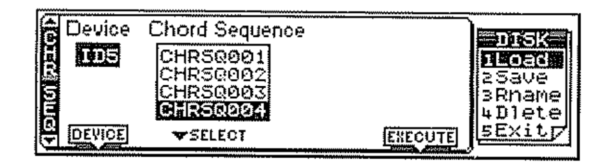
Page Master [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez MDI SET)



Le chargement de MIDI Sets du disque peut être sélectif, c.-à-d. que vous pouvez ne charger qu'un MIDI Set tiré d'un groupe de MIDI Sets (constitué de huit MIDI Sets). Voyez page 103 dans la Première approche pour en savoir plus. Si vous sélectionnez All pour *Disk*, les 8 mémoires MIDI Set sont effacées par les nouvelles données.

Load Chord Sequence

Page Master [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez CHR SEQ)



Cette fonction vous permet de charger une séquence d'accords (Chord Sequence) du disque, effaçant ainsi la séquence d'accords se trouvant dans la mémoire interne.

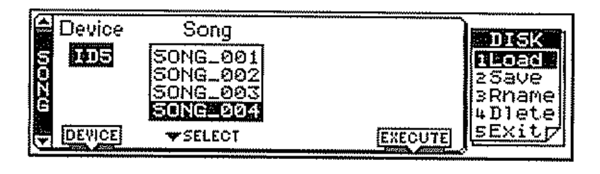
Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 10).

Select: Vous permet de placer le curseur sur la séquence d'accords à charger.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

Load Song

Page Master [F5] (Disk)→[F1] (Load)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez SONG)



Cette fonction vous permet de charger un morceau se trouvant sur disque en effaçant du même coup le morceau se trouvant dans la mémoire de morceau (song) RAM de l'EM-2000. Comme nous l'avons dit plus haut, il n'est pas vraiment nécessaire de charger un morceau car l'EM-2000 le fait lorsque vous lancez la reproduction du morceau et que vous l'arrêtez après quelques mesures. Cependant, si vous préférez être aux commandes, utilisez cette fonction.

Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 10).

Select: Permet de placer le curseur sur le morceau à charger.

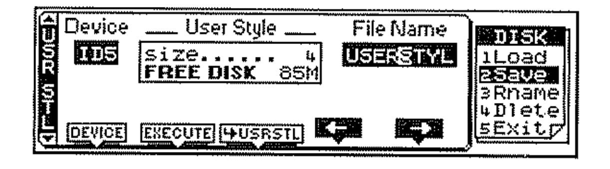
Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) pour confirmer votre choix et charger les données.

11.2 Disk Save (sauvegarder des données sur disque)

Dans ce manuel et lors de la conception de l'EM-2000, nous avons essayé de faire une distinction entre *sauvegarder (save)* et *enregistrer (write)*. Le terme *write* décrit toute action qui permet de sauvegarder des réglages en mémoire interne tandis que *Save* décrit la copie de réglages de mémoires internes sur disque.

Save User Style

Page Master [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez USR STL)



Utilisez cette fonction pour sauvegarder un style utilisateur nouvellement programmé ou édité sur disquette. Vous devriez prendre l'habitude de sauvegarder le fruit de vos efforts aussi souvent que possible. En fait, nous avons décidé d'inclure une fonction de saut direct aux pages User Style qui vous permet de bondir à cette page-ci dès que vous sentez qu'il est temps de sauvegarder vos données User Style. La fonction "➡User" vous permet de revenir au mode User Style sans devoir d'abord quitter le mode Disk, puis sélectionner le mode User Style, etc.

Device: Permet de sélectionner le support sur lequel vous voulez sauvegarder vos données. Une pression sur [M.DRUMS] sous l'écran affiche la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage voulu. Voyez page 10 pour en savoir plus.

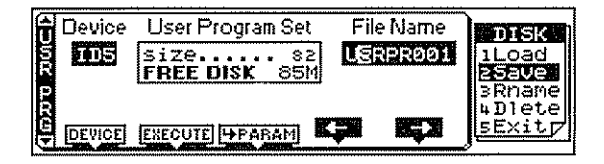
Execute: Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et sauvegarder vos données sur disque.

➡USRSTL: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour revenir au mode User Style.

File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/USER PROGRAM pour entrer des noms (voyez page 25 dans la Première approche).

Save User Program Set

Page Master [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez USR PRG)



Cette fonction vous permet de sauvegarder les 192 programmes utilisateur sous forme de set. La valeur Size indique la capacité nécessaire pour sauvegarder le User Program Set sur disque tandis que Free Disk vous indique la mémoire disponible sur le disque.

Device: Permet de sélectionner le support sur lequel vous voulez sauvegarder vos données. Une pression sur [M.DRUMS] sous l'écran affiche la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage voulu. Voyez page 10 pour en savoir plus.

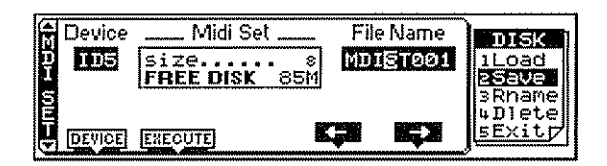
➡PARAM: Une pression sur [LOWER1] sous l'écran affiche la page Parameter où vous pouvez aussi entrer un nom pour le User Program Set. Si vous avez sélectionné cette page à partir de la page Param\Name\Set (voyez page 53 dans la Première approche), ce bouton vous y ramène.

File Name: Voyez page 75.

Execute: Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et sauvegarder vos données sur disque.

Save MIDI Set

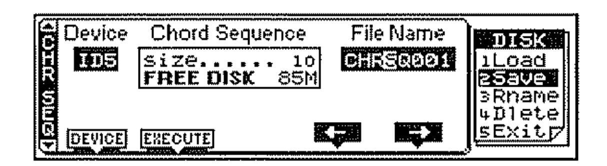
Page Master [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez MDI SET)



Cette fonction vous permet de sauvegarder les 8 MIDI Sets sous forme de groupe (appelé MIDI Set aussi: il s'agit donc ici d'un "set" de huit MIDI Sets). La valeur Size indique la capacité nécessaire pour sauvegarder le set MIDI sur disquette tandis que Free Disk vous indique la mémoire disponible sur le disque. Voyez aussi "Sauvegarde de MIDI Sets sur disque" à la page 102 de la Première approche.

Save Chord Sequence

Page Master [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez CHR SEQ)



Cette fonction vous permet de sauvegarder la séquence d'accords (Chord Sequence) se trouvant dans la mémoire interne sur disquette. La valeur Size indique la capacité nécessaire pour sauvegarder la séquence d'accords sur disquette tandis que Free Disk vous indique la mémoire disponible sur disque.

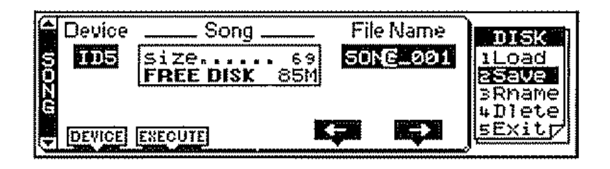
File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/USER PROGRAM pour entrer des noms (voyez page 25 dans la Première approche).

Device: Permet de sélectionner le support sur lequel vous voulez sauvegarder vos données. Une pression sur [M.DRUMS] sous l'écran affiche la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage voulu. Voyez page 10 pour en savoir plus.

Execute: Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran pour confirmer vos réglages et sauvegarder vos données sur disque.

Save Song

Page Master [F5] (Disk)→[F2] (Save)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez SONG)

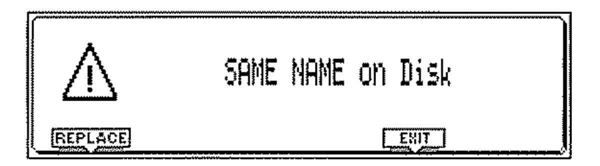


Cette page vous permet de sauvegarder le morceau se trouvant actuellement dans la mémoire de morceau RAM de l'EM-2000. Voyez page 58 dans la Première approche pour en savoir plus.

11.3 Rename

La fonction Rename vous permet de modifier le nom d'un fichier sur le disque inséré dans le lecteur de l'EM-2000. Notez que le fichier sélectionné ne peut pas avoir le même nom qu'un autre fichier sur le même disque.

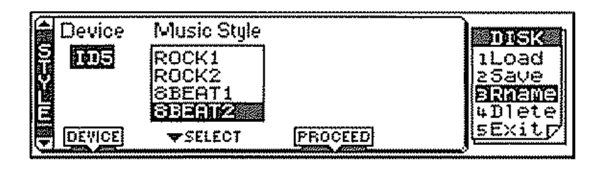
Si vous essayez de donner un nom déjà attribué, l'écran affiche ce message et vous propose soit d'effacer le fichier existant soit de changer le nom:



Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (REPLACE) pour effacer l'ancien fichier et le remplacer par le nouveau ou sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) pour attribuer un autre nom au fichier sélectionné.

Rename Style

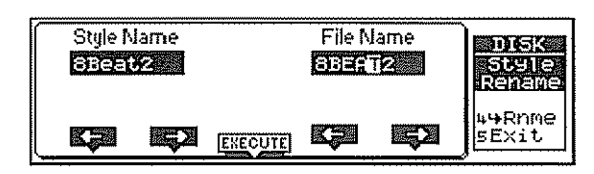
Page Master [F5] (Disk)→[F3] (Rname)
[PAGE] ▲▼ (sélectionnez STYLE)



La première page Rename User Style sert à sélectionner le style utilisateur du disque à renommer. Après l'avoir sélectionné, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Proceed) pour passer à la deuxième page.

Device: Permet de sélectionner le support qui contient le fichier à renommer. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage. Voyez page 10 pour en savoir plus.

Style Name et File Name



Le Style Name (nom de style) est le nom "à usage interne" de l'EM-2000. Ce n'est pas le nom "officiel" du style en question (c.-à-d. le nom qui servira à identifier les fichiers sur disque). Le Style Name est en fait un simple paramètre style utilisateur situé sur cette page d'écran. Toute page comportant une fenêtre Style Name affichera le nom choisi ici.

Où est la différence? Le *File Name* (nom de fichier) est un paramètre MS-DOS® ce qui signifie que vous ne pouvez utiliser que des majuscules. Cela peut poser des problèmes de lecture dans certains cas. Par contre, comme le *Style Name* fait partie des paramètres style utilisateur, vous pouvez également utiliser des minuscules. Prenez donc le temps nécessaire pour entrer les deux types de nom.

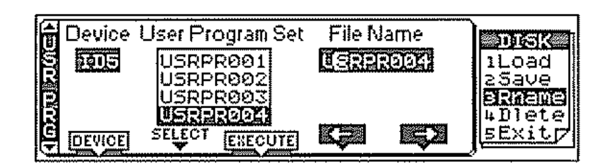
Remarque: Bien que ce soit possible, n'assignez jamais des noms différents aux paramètres Style Name et File Name! Rien de plus déroutant!

File Name: Voyez page 75 pour en savoir plus.

Execute: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour sauvegarder le nouveau nom sur disque.

Rename User Program Set, MIDI Set, Chord Sequence

Page Master [F5] (Disk)→[F3] (Rname), [PAGE] ▲▼



A part le fait que les fonctions suivantes s'appliquent à différents types de fichiers, elles sont identiques et nous les traiteront donc ensemble. Sélectionnez la bonne page au moyen des boutons [PAGE] ▲▼: USR PRG (User Program Sets), MDI SET (MIDI Set) ou CHR SEQ (Chord Sequence).

Utilisez cette page pour changer le nom de ces types de fichiers sur disque.

Remarque: Vous pouvez aussi renommer votre User Program Set en mode Parameter (voyez page 53 dans la Première approche).

Device: Permet de sélectionner le support qui contient le fichier à renommer. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage. Voyez page 10 pour en savoir plus.

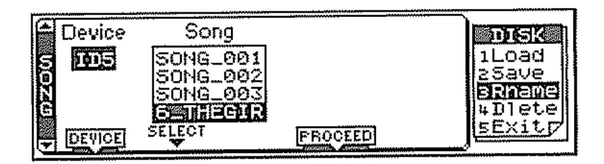
Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le fichier à renommer.

File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/USER PROGRAM pour entrer des noms (voyez page 25 dans la Première approche).

Execute: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour sauvegarder le nouveau nom sur disque.

Rename Song

Page Master [F5] (Disk)→[F3] (Rname), [PAGE] ▲▼ (sélectionnez SONG)

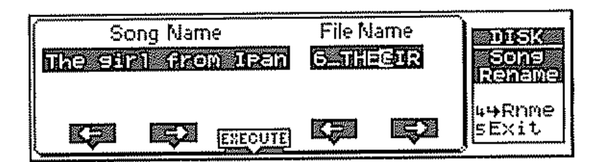


Les deux pages suivantes vous permettent d'assigner un nom différent à un morceau (Song) sur disque.

Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le fichier à renommer.

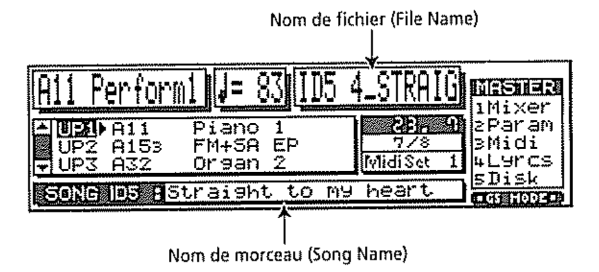
Device: Permet de sélectionner le support qui contient le fichier à renommer. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage. Voyez page 10 pour en savoir plus.

Proceed: Après avoir choisi le fichier dont vous voulez changer le nom, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour passer à la deuxième page:



Une fois de plus, vous pouvez entrer deux noms. Voyez page 76 pour en connaître la différence. A la différence du paramètre File Name d'un User Style, le File Name d'un morceau apparaît à l'écran:

Nom de fichier (File Name)



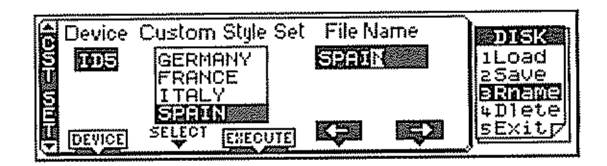
Nom de morceau (Song Name)

File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/USER PROGRAM pour entrer des noms (voyez page 25 dans la Première approche).

Execute: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour sauvegarder le nouveau nom sur disque.

Rename Custom Style Set

Page Master [F5] (Disk)→[F3] (Rname), [PAGE] ▲▼ (CST SET)



Utilisez cette fonction pour renommer un Custom Style Set sur le disque choisi. Voyez page 78 pour en savoir davantage sur les Custom Style Sets.

Device: Permet de sélectionner le support qui contient le fichier à renommer. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez choisir le support de stockage. Voyez page 10 pour en savoir plus.

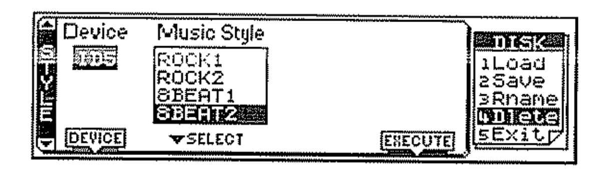
Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le fichier à renommer.

File Name: Utilisez les boutons [UPPER2] sous l'écran ainsi que [UPPER1] pour placer le curseur et [LOWER/NUMBER] ou [UPPER/VARIATION] pour choisir un caractère pour cette position. Vous pouvez également vous servir du pavé TONE/USER PROGRAM pour entrer des noms (voyez page 25 dans la Première approche).

Execute: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour sauvegarder le nouveau nom sur disque.

11.4 Delete

Page Master [F5] (Disk)→[F4] (Dlete), [PAGE] ▲▼



La fonction Delete vous permet de supprimer le fichier sélectionner. Veillez à choisir le bon type de fichier avec [PAGE] ▲▼ et le bon fichier avec [BASS/BANK] avant d'appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Execute) Notez aussi que les User Program Sets et MIDI Sets contiennent 192 ou 8 réglages différents, ce qui signifie que vous pouvez perdre beaucoup de données en cas d'erreur.

Type de fichier	Signification
Style	Un style utilisateur
USR PRG	User Program Set (192 programmes utilisateur!)
MDI SET	Groupe de MIDI Sets (8 MIDI Sets!)
CHR SEQ	Une séquence d'accords
SONG	Un morceau
SNG SET	Un groupe de morceaux (données Set uniq.)
CST SET	Custom Style Set (données Set uniq.; voir plus bas)

Device: Permet de sélectionner le disque qui contient le fichier à effacer. Voyez page 10 pour en savoir plus.

Execute: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour effacer le fichier.

11.5 Custom Style Sets

A la page 19 dans la Première approche nous vous avons montré comment sélectionner des styles musicaux venant des banques Custom (C11~C28). Les Custom Sets sont les descendants des User Style Sets utilisés sur le G-800, RA-800 et G-600. Ils comportent toutefois deux différences de taille: il y a 16 mémoires Custom Style et (à la différence du G-800 et du RA-800), le contenu de ces mémoire ne peut être effacé qu'intentionnellement. Autrement dit, les styles résidant dans ces mémoires ne sont pas effacés lorsque vous coupez l'alimentation de l'EM-2000.

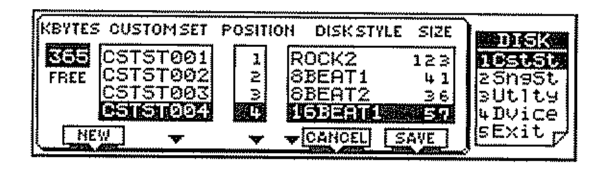
Programmation de Custom Sets

Bien que le disque Zip fourni contienne déjà quelques Custom Sets, vous pouvez programmer vos propres Sets. Vous ne pouvez programmer des Custom Sets que sur le CURRENT DEVICE (support actif). Veillez donc à sélectionner celui qu'il vous faut avant de commencer la programmation (voyez "Device" à la page 10). A l'instar des Song Sets (voyez plus bas), les Custom Sets ne contiennent que des références à des styles se trouvant sur le même disque et non les données de style. En d'autres termes:

- Les Custom Sets ne font que renvoyer à des styles musicaux se trouvant sur le même disque.
- Si vous effacez un style musical auquel un Custom Set fait référence (voyez "(Disk List) Delete" à la page 12 et "Delete" à la page 78), le Set ne sera plus complet ce qui peut entraîner des surprises lorsqu'un tel Set est transféré dans les mémoires Custom Style.

Remarque: N'oubliez pas de charger le Set programmé dans les mémoires Custom Style de l'EM-2000 (voyez plus bas). La programmation d'un Custom Set ne copie pas automatiquement les styles choisis dans ces mémoires.

Page Master [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F1] (CstSt)



KBytes Free: Vous indique la capacité résiduelle sur le disque Zip.

Custom Set: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner un Custom Set qui peut ensuite être édité en se voyant attribuer d'autres Styles à des positions données (voyez plus bas).

New: Appuyez sur le [M.DRUMS] sous l'écran (New) pour créer un nouveau Style Set. Il sera temporairement appelé ***New***, mais vous pouvez en changer le nom à la deuxième page.

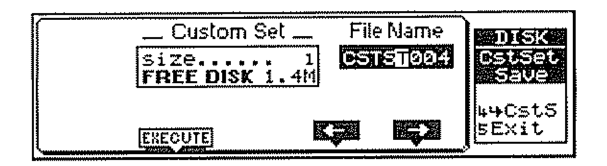
Position (1~16): La Position renvoie à la mémoire dans laquelle le style en question sera copié lorsque vous chargez ce Custom Style Set. Autrement dit, Position 1= C11, 2= C12 (etc.). Utilisez la commande [BASS/BANK] pour sélectionner la position.

Disk Style (styles sur le disque actif uniquement): Vous permet d'assigner un style utilisateur à la position choisie. Utilisez la commande [LOWER/NUMBER] pour assigner un style (de disque) à la position choisie.

Si vous n'assignez pas de styles à toutes les positions, les mémoires Custom se trouvant après la dernière position ayant reçu un style contiennent le même style que celui assigné en dernier lieu. Exemple: Si vous assignez des styles aux positions 1~8 (aux mémoires C11~C18), les mémoires Custom Style C21~C28 auront le même style que la mémoire C18 lorsque ce Custom Set est chargé.

Cancel: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour annuler la programmation ou l'édition du Custom Set.

Save: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour passer à la page Cst Set Save:

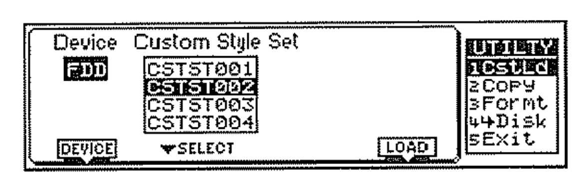


File Name: Voyez page 75 pour en savoir plus.

Execute: Appuyez sur [M.BASS] sous l'écran pour sauvegarder le Custom Set sur disque.

Charger un Custom Set dans les mémoires Custom

Page Master [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F3] (Utlty)→[F1] (CstLd)



Après avoir programmé votre Custom Set ou modifié le contenu des mémoires Custom Style de l'EM-2000 (C11~C28), vous pouvez transférer le Custom Style Set voulu dans ces mémoires. Sachez que les mémoires Custom Style ne peuvent être effacées qu'en tant que groupe (les 16 mémoires sont donc concernées).

Device: Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le support qui contient les données que vous désirez charger. Vous affichez ainsi la page Device (voyez page 10).

Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le Custom Set à transférer dans les mémoires Custom Style.

Load: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour charger le Custom Style Set. Comme cette opération efface les styles résidant actuellement dans les mémoires Custom Style de l'EM-2000, vous devez confirmer cette commande:



Appuyez sur [M.BASS] pour poursuivre et charger les nouveaux styles ou sur [UPPER2] sous l'écran si vous avez changé d'avis.

11.6 Song Set

Les Song Sets ne contiennent que des références à des morceaux se trouvant sur la même disquette. Les Song Sets vous permettent de programmer la séquence de reproduction d'un nombre programmable de morceaux. Combinés avec "Song Set Play" à la page 15, les Song Sets peuvent soit satisfaire le public pendant que vous faites une pause, soit vous aider pendant votre jeu en vous offrant un accompagnement de fichiers standard MIDI. Voyez "Song Sets" à la page 14 pour en savoir plus.

11.7 Fonctions Copy

Song Copy (File Copy)

Page Master [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F3] (Utlty)→[F2] (Copy)

Lorsque vous sélectionnez la fonction Copy, l'EM-2000 vous rappelle ce que vous savez déjà mais que vous risquez parfois d'oublier:

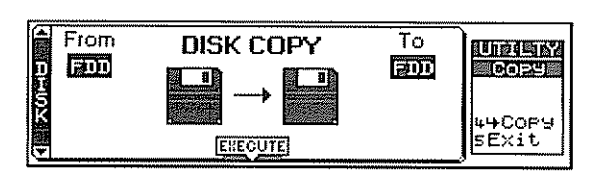
Improper use of copy infringes Copyright !!
FOR PERSONAL BACK-UP USE ONLY!
USER STYLE and SONG will be ERASED
and ARRANGER will STOP
PROCEED

Vous pouvez copier des morceaux venant de fichiers standard MIDI disponibles dans le commerce à condition que *vous gardiez* la copie (comme copie de secours). Il vous est absolument interdit de donner des copies de matériel protégé par un droit d'auteur à vos amis.

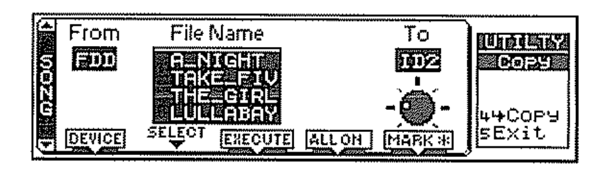
Un autre message important à cette page vous apprend que la fonction Song Copy a besoin de toute la mémoire RAM disponible (c.-à-d. aussi la mémoire de style RAM D88).

N'oubliez pas que la sélection de la fonction Song Copy (que vous n'avez pas encore opérée) efface le style utilisateur de la mémoire interne. Sauvegardez-le sur disque avant de continuer (voyez page 74).

Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour continuer:



Il faut maintenant sélectionner la fonction Song Copy. Appuyez sur [PAGE] ▲▼ pour afficher cette page-ci:



From: Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour afficher la page Device où vous pouvez sélectionner le support qui contient le morceau à copier. Voyez aussi "Device" à la page 10.

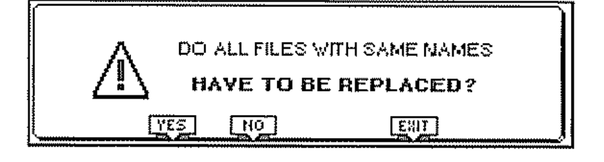
Select: Utilisez la commande [ACCOMP/GROUP] pour sélectionner le morceau (sur disque) à copier sur un autre disque. Si vous ne trouvez pas le morceau voulu, assurez-vous que le bon disque est inséré et sélectionné. Voyez aussi Mark si vous voulez sélectionner plusieurs morceaux en une fois.

All On: Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran pour sélectionner tous les morceaux. C'est utile pour faire une copie de tous les morceaux d'un disque.

To: Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner le support vers lequel vous voulez copier le(s) morceau(x) choisi(s). Vous ne pouvez choisir qu'un support auquel l'EM-2000 a accès ("monté"). La fonction Scan de la page Device (voyez page 10) vous permet de monter le support voulu si nécessaire.

Mark: Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran pour "marquer" (sélectionner pour la copie) le fichier indiqué par le curseur. Vous pouvez marquer plusieurs fichiers.

Execute: Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran pour confirmer votre choix et poursuivre. L'écran prend cet aspect:

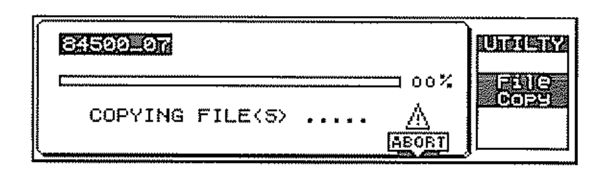


Appuyez sur [M.BASS] (YES) si vous acceptez d'effacer un morceau ayant le même nom de fichier sur le disque de destination. Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran (NO) si vous renoncez à copier les fichiers homonymes du disque source (dans ce cas, seuls les fichiers ayant des noms "originaux" seront copiés). Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (EXIT) pour annuler l'opération de copie.

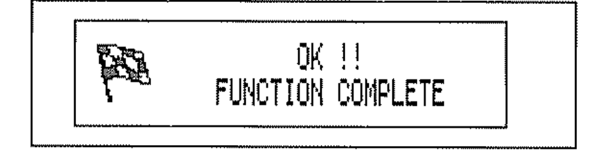
Voyez aussi "Fonctions Copy" à la page 104 de la Première approche: vous y trouverez des exemples d'utilisation des fonctions Copy.

Copie d'une disquette ou d'un support SCSI vers SCSI

Si, à la page ci-dessus, vous appuyez sur [M.BASS] (YES) ou [LOWER1] (NO), l'écran prend cet aspect:

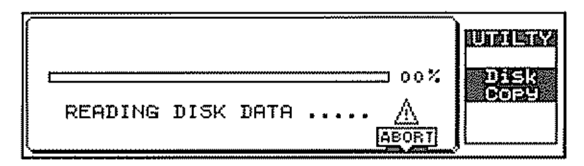


Les fichiers sélectionnés sont copiés puis l'écran annonce la fin de l'opération:

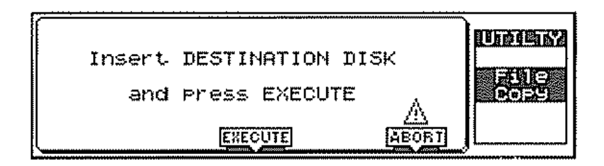


Copie d'une disquette sur une autre

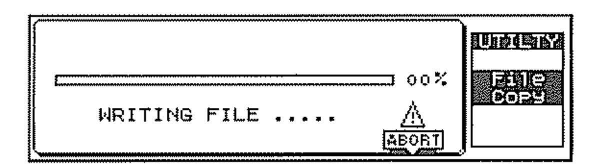
Vous pouvez aussi copier des fichiers Song d'une disquette sur une autre. Cela exige que vous insériez et retiriez les disquette source et de destination plusieurs fois. Si vous appuyez sur [M.BASS] (YES) ou [LOWER1] (NO) à la page "Do all files with the same....", l'EM-2000 copie le fichier Song dans sa mémoire interne. Appuyez sur [UPPER1] sous l'écran (Abort) si vous renoncez à copier le morceau.



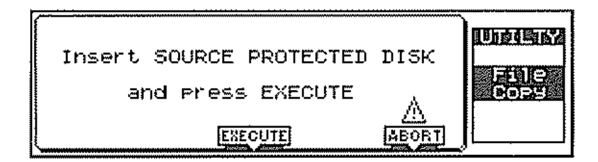
Une fois la première partie des données Song (ou le morceau entier) copiée, l'écran vous demande d'insérer la disquette sur laquelle vous désirez copier le Song (la disquette de destination):



Ejectez la disquette source et appuyez sur [LOWER1] sous l'écran après avoir inséré la disquette. Pour confirmer que tout va bien, l'écran annonce que l'opération de copie est en cours:



Si l'EM-2000 est incapable de charger toutes les données du morceau en une fois, il vous demande d'insérer une fois de plus la disquette Source (soit la disquette contenant le morceau que vous copiez) dans le lecteur.



Suivez les instructions apparaissant à l'écran jusqu'à ce que le message suivant apparaisse pour vous dire que le fichier a été copié sans problème:



Copier d'autres types de fichiers

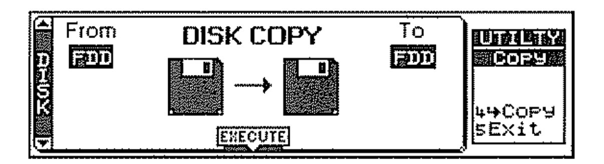
Vous pouvez aussi copier d'autres types de fichiers, soit individuellement, soit en groupe (voire tous: All).

- Styles (STYLE),
- Sets de programmes utilisateur (USR PRG),
- MIDI Sets (MDI SET),
- Séquences d'accords (CHR SEQ),
- Custom Style Sets (CST SET),
- Song Sets (SNG SET).

Si ce n'est que vous devez sélectionner le type de fichier voulu avec les boutons [PAGE] ▲▼, la procédure est exactement semblable que pour la copie de morceaux. Veuillez voir plus haut pour en savoir plus.

Disk Copy

Page Master [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F3] (Utlty)→[F2] (Copy), [PAGE] ▲▼ (DISK)



La fonction Disk Copy ressemble à la fonction Song Copy. Cette fois, cependant, vous avez la possibilité de copier une disquette entière sur une autre disquette. L'avertissement préalable concernant les droits d'auteur est le même que pour Song Copy (voyez page 80) – et, une fois de plus, la mémoire RAM interne sera effacée pour servir de mémoire tampon.

Cette fonction ne vous permet pas de faire des copies de disquette sur un support SCSI ou de support SCSI à support SCSI. Utilisez l'option *All On* aux pages File Copy (voyez page 80) pour sélectionner tous les fichiers du type sélectionné et faire des copies sur des supports SCSI. Vous pourriez aussi copier des disques Zip et autres sur un ordinateur compatible PC (avec l'utilitaire de Iomega Copy Machine™, par exemple), nous ne pouvons pas garantir que toutes les informations (Database, etc.) seront transférées correctement sur le disque de destination. C'est pourquoi nous vous recommandons de vous en tenir aux fonctions File Copy. Elles prennent peut-être plus de temps mais au moins elles vous permettent de sauvegarder tous les morceaux sur un Zip pour morceaux, tous les styles sur un Zip pour styles, etc.

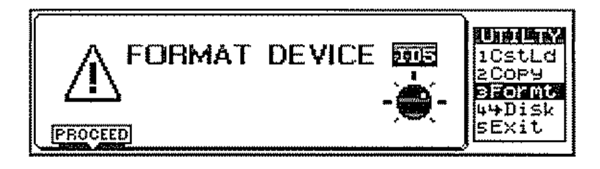
Au cas où vous aimeriez savoir à quoi ressemble la structure des données sur un disque EM-2000 (Zip, Jaz, etc.), la voici (impression d'écran prise avec l'Explorer sous Windows™ 95):



Appuyez sur [LOWER1] sous l'écran (Execute) pour lancer la fonction Disk Copy. Si ce n'est que la copie d'une disquette entière prend un peu plus de temps que la copie d'un morceau, les opérations sont identiques à celles de Song Copy de disquette sur disquette (voyez page 81).

11.8 Format Device

Page Master [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F3] (Utlty)→[F3] (Formt)



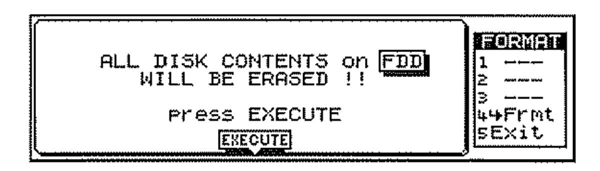
Cette fonction vous permet de formater le disque se trouvant dans le lecteur sélectionné. Nous vous conseillons également de formater les disquettes formatées pour MS-DOS® car cela accélère l'accès au disque. Tous les autres disques doivent être formatés par l'EM-2000 pour être utilisables. A cet effet, l'EM-2000 offre deux options de formatage (voyez plus loin).

1. Utilisez la commande [UPPER/VARIATION] pour sélectionner le lecteur qui contient le disque (Device) à formater.

2. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (Proceed).

Formater une disquette (FDD)

Si vous avez choisi FDD, l'affichage suivant apparaît:

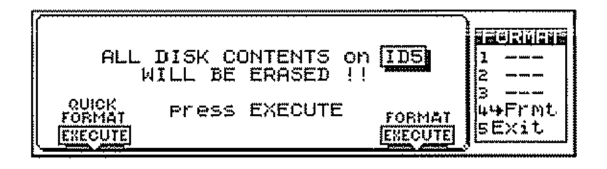


3. Si vous êtes sûr(e) de ne plus avoir besoin des données se trouvant éventuellement sur la disquette, appuyez sur [LOWER1] sous l'écran (Execute).

Remarque: A cette page, la seule façon d'annuler l'opération sans formater consiste à appuyer sur [F5] (Exit). Vous retournez alors à la page Master.

Formater un support SCSI ou un disque Zip (IDx)

Si vous avez choisi un support SCSI (IDx) en (1), l'affichage suivant apparaît:



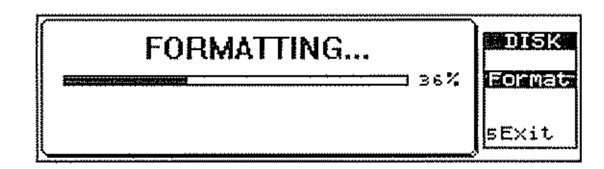
4. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (Quick Format) ou [UPPER1] sous l'écran (Format).

Quick Format: Sélectionnez cette option pour des disques préformatés MS-DOS qui doivent seulement être préparés à un usage sur EM-2000. Quick Format est nettement plus rapide que Format.

Format: Choisissez cette option pour des disques utilisées sur un autre appareil au préalable. Cette opération de formatage est nettement plus longue que Quick Format; réservez-la donc pour les disques Zip ou autres qui sont devenus considérablement plus lents ou qui n'ont jamais été utilisés sur l'EM-2000.

Remarque: A cette page, la seule façon d'annuler l'opération sans formater consiste à appuyer sur [F5] (Exit). Vous retournez alors à la page Master.

Durant le formatage, le message suivant apparaît:

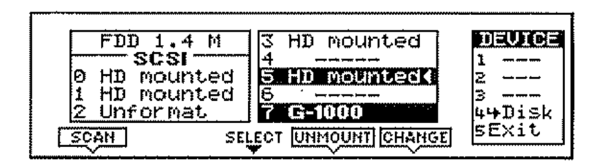


Lorsque votre disquette est prête, l'écran vous signale que l'opération de formatage est terminée:



11.9 Device & Unmount

Page Master [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F4] (Dvice)



La fonction Device vous permet de scanner le bus SCSI afin d'y repérer les lecteurs mis sous tension après l'EM-2000. Seuls les appareils repérés peuvent être sélectionnés lorsque vous en avez la possibilité.

Utilisez la fonction Unmount ([UPPER2] sous l'écran) si vous souhaitez éjecter votre disque Zip. Vous ne pouvez pas éjecter un disque Zip si vous ne l'avez pas "démonté" au préalable (le bouton EJECT du lecteur ne fonctionnera pas). **Ne forcez jamais le disque Zip pour l'extraire du lecteur; n'ayez pas non plus recours à la fonction d'éjection d'urgence (le fameux trombone déplié recommandé par les manuels des divers lecteurs).** Voyez "Device" à la page 10 pour en savoir davantage sur les fonctions Scan, Select, Change et Unmount.

11.10. Fiche technique

EM-2000 Creative Keyboard

Clavier
61 touches, sensibles au toucher avec Aftertouch

Contrôleurs
Contrôleur D Beam, levier Pitch Bender/Modulation, deux pads assignables, cinq commandes, commutateur MIDI A/B

Générateur de sons
Conforme aux normes General MIDI System Level 1 (GM) et GS

Nombre de Tones
1161 + 43 Drum Sets (dont un Oriental Set)

Polyphonie maximum
64 voix

Parts multitimbraux
32

Styles musicaux
128 en ROM (y compris les Variations), 8 Parts/pistes; 16 styles musicaux en Flash ROM (le contenu dépend du pays où l'EM-2000 est distribué)

Styles utilisateur
111 (sur disque Zip) directement accessibles via Disk Link, 441 styles sur disque Zip

Résolution des styles musicaux
120 pas par noire

Programmes utilisateur
192

MIDI Sets
8

Séquenceur
16 pistes, fonctions d'édition

Effets
Reverb (8 types), Chorus (8 types), Delay (10 types), égalisation paramétrique, effets d'insertion (EFX, 89 types)

Lecteur de disquettes
2DD/2HD, enregistrement/reproduction SMF. Chargement/sauvegarde de données pour styles utilisateur, Custom Style Sets, User Program Sets, MIDI Sets, séquences d'accords

Lecteur Zip
Chargement/sauvegarde, enregistrement/reproduction. Mêmes fichiers que sur disquette.

Ecran
156 x 48mm, graphique à cristaux liquides, rétroéclairé

Connexions
MIDI (In, Out, Thru), entrée stéréo (R, L/Mono), sortie stéréo (R, L/Mono), Sustain Footswitch, prise Foot Pedal, prise Foot Switch, prise Foot Controller (FC-7), Phones, SCSI, AC in

Amplification
Stéréo 20 + 20 W, avec système Bass Reflex à deux voies

Dimensions
1176 (L) x 412 (P) x 165 (H) mm

Poids
17kg

Accessoires
Disque Zip avec 441 styles musicaux supplémentaires et 306 fichiers standard MIDI (SMF), pupitre métallique, cordon d'alimentation

Options
- PK-5 Dynamic MIDI Pedal
- FC-7 Foot Controller
- Disquettes des séries MSA/MSD/MSE (Roland & tiers)
- Casque RH-20/80/120
- DP-2 Pedal switch, DP-6 Pedal switch (de type piano), FS-5U Foot Switch
- EV-5 Expression pedal. BOSS FV-300L Foot Volume/Expression Pedal
- Amplificateurs pour clavier KC-100/300/500

Remarque: Ces caractéristiques sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable

Remarque: Iomega® est une marque déposée Zip™ and JAZ™ sont des marques commerciales de Iomega Corporation. Toutes les autres marques citées dans ce manuel sont la propriété de leurs détenteurs respectifs

Remarque: Le D Beam est fabriqué sous licence de Interactive Light, Inc

12. Messages d'écran

Il peut arriver que vous rencontriez un message que vous ne comprenez pas. Voici donc une liste de tous les messages que vous êtes susceptible de voir à un moment ou un autre.

Messages relatifs aux fonctions Recorder ou Disk



Le fichier standard MIDI contient plus de 17 pistes, ce qui n'est pas acceptable pour le Format 1 Standard MIDI Files. Le Recorder ne peut pas le reproduire.



Le disque que vous avez inséré dans le lecteur ne contient pas de fichiers Song. Enlevez-le et insérez un disque qui contient des fichiers Recorder Song.



Le disque inséré ne peut pas être lu ou ne permet pas de sauvegarder des données. Retirez-le et insérez-en un autre.



Vous essayez d'utiliser une fonction Disk alors que le lecteur est vide. Insérez une disque.



Vous essayez de sauvegarder des données ou de formater une disquette dont le volet de protection est fermé. Retirez la disquette, ouvrez le volet de protection, et appuyez sur le [M.DRUMS] sous l'écran (Retry). Si vous ne voulez pas sauvegarder les données sur cette disquette, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Abort).



Ce message a la même signification que le précédent mais vous devez appuyer sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) pour le faire disparaître.



La disquette dont vous voulez copier les données n'est pas protégée. Retirez la disquette et fermez son volet de protection.



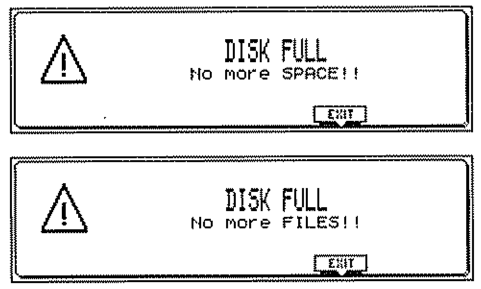
Le disque inséré dans le lecteur n'est pas formaté. Si vous désirez le formater, appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran (Format). Sinon, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Exit).



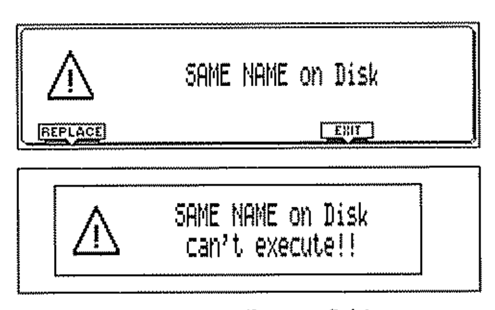
Le disque inséré est formaté et pourtant l'EM-2000 ne peut pas en lire le format. Appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) et retirez le disque du lecteur. Si vous êtes sûr de ne plus avoir besoin des données qu'il contient, formatez-le avec la fonction Format (voyez page 82).



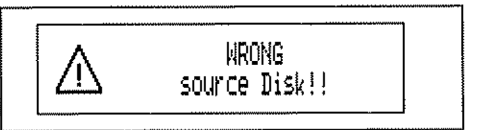
Vous essayez d'exécuter une fonction Disk alors que le Recorder est en train de reproduire un morceau (ou vice versa). C'est impossible.



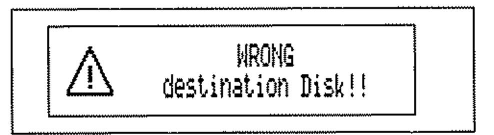
Ces deux messages signifient que vous ne pouvez plus sauvegarder de données sur ce disque. Le premier message signifie que la capacité du disque n'est pas suffisante pour accepter le fichier que vous voulez sauver et le deuxième vous indique que le nombre maximum de fichiers accepté par le système de gestion de disquette MS-DOS® (et EM-2000) serait dépassé si vous sauvegardiez le fichier actuel sur le disque. Dans les deux cas, appuyez sur [UPPER2] sous l'écran (Exit).



Le nom que vous avez attribué au fichier que vous allez sauvegarder ou renommer existe déjà sur le disque. Si possible (premier message), appuyez sur le [M.DRUMS] sous l'écran pour effacer le fichier qui porte le même nom ou sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) pour attribuer un autre nom au nouveau fichier. Dans le deuxième cas, le message disparaîtra après quelques secondes.

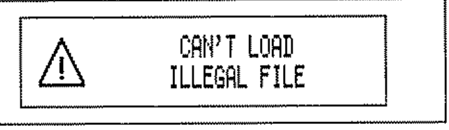


Le disque inséré après avoir retiré le disque de destination (durant Song ou Disk Copy) n'est pas celui que vous aviez inséré la première fois. Insérez le bon disque.



Le disque inséré après avoir retiré le disque source (durant Song ou Disk Copy) n'est pas celui que vous aviez inséré lors de la première instruction Insert Destination Disk. Insérez donc le bon disque.

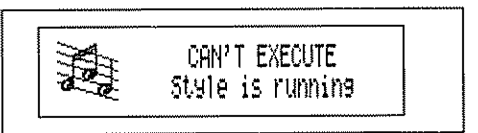
Messages relatifs à la fonction User Style



Le style utilisateur que vous essayez de charger n'est pas un style utilisateur MSA, MSD ou MSE et ne peut donc pas être chargé.



Le programme utilisateur sélectionné n'a pas trouvé le style utilisateur dont le nom apparaît sur la ligne supérieure. Appuyez sur [M.DRUMS] sous l'écran pour réessayer de lire le disque ou sur [UPPER2] sous l'écran (Exit) pour y renoncer.

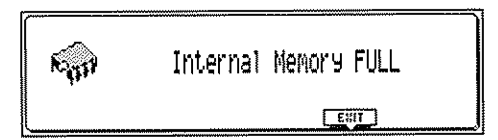


Vous essayez de charger un style utilisateur dans la mémoire de style RAM D88 alors que le style résidant dans cette mémoire est utilisé. C'est impossible.

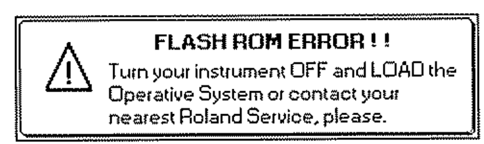


Vous essayez de sélectionner un style musical durant le transfert d'un Custom Style Set sur l'EM-2000 (voyez page 79). C'est impossible.

Messages généraux



La mémoire interne est pleine: vous ne pouvez donc plus poursuivre l'édition de votre morceau ou style musical.



La nouvelle version du système d'exploitation n'a pas été chargée correctement. Veuillez demander à votre revendeur Roland ou à un SAV agréé de charger un nouveau système d'exploitation dans la mémoire de votre EM-2000.

13. Tones, Drum Sets, Music Styles, EFX

13.1 EM-2000 Tone Map (banques A & B)

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
PIANO						
A11	001	000	003	Piano 1	1	V-SW
A11$_1$		008	003	Piano 1w	1	V-SW
A11$_2$		016	003	European Pf	1	
A11$_3$		024	003	Piano + Str	2	
A11$_4$		126	003	+Piano 2	1	
A11$_5$		127	003	+Acou Piano1	1	
A12	002	000	003	Piano 2	2	
A12$_1$		008	003	Piano 2w	2	
A12$_2$		016	003	Dance Piano	2	
A12$_3$		126	003	+Piano 2	1	
A12$_4$		127	003	+Acou Piano2	1	
A13	003	000	003	Piano 3	2	
A13$_1$		001	003	EG+Rhodes 1	2	
A13$_2$		002	003	EG+Rhodes 2	2	
A13$_3$		008	003	Piano 3w	2	
A13$_4$		126	003	+Piano 2	1	
A13$_5$		127	003	+Acou Piano3	1	
A14	004	000	003	Honky-tonk	2	
A14$_1$		008	003	Honky-tonk 2	2	
A14$_2$		126	003	+Honky-tonk	2	
A14$_3$		127	003	+Elec Piano1	1	
A15	005	000	003	E.Piano 1	1	V-SW
A15$_1$		008	003	St Soft EP	2	
A15$_2$		009	003	Cho E.Piano	2	
A15$_3$		010	003	SilentRhodes	2	
A15$_4$		016	003	FM+SA EP	2	
A15$_5$		017	003	Dist E Piano	2	
A15$_6$		024	003	Wurly	2	
A15$_7$		025	003	Hard Rhodes	2	
A15$_8$		026	003	MellowRhodes	2	
A15$_9$		126	003	+Piano 1	1	
A15$_{10}$		127	003	+Elec Piano2	1	
A16	006	000	000	E Piano 2	2	
A16$_1$		008	003	Detuned EP 2	2	
A16$_2$		016	003	St FM EP	2	
A16$_3$		024	003	Hard FM EP	2	
A16$_4$		126	003	+Piano 2	1	
A16$_5$		127	003	+Elec Piano3	1	
A17	007	000	003	Harpsichord	1	
A17$_1$		001	003	Harpsichord2	2	
A17$_2$		008	003	Coupled Hps	2	
A17$_3$		016	003	Harpsi w	1	
A17$_4$		024	003	Harpsi.o	2	
A17$_5$		032	003	Synth Harpsi	2	
A17$_6$		126	003	+Piano 2	1	
A17$_7$		127	003	+Elec Piano4	1	
A18	008	000	003	Clav.	1	
A18$_1$		008	003	Comp Clav.	1	
A18$_2$		016	003	Reso Clav.	1	
A18$_3$		024	003	Clav.o	2	
A18$_4$		032	003	Analog Clav.	2	
A18$_5$		033	003	JP8 Clav. 1	1	
A18$_6$		035	003	JP8 Clav. 2	1	
A18$_7$		126	003	+E.Piano 1	1	
A18$_8$		127	003	+Honkytonk	2	
CHROMATIC PERCUSSION						
A21	009	000	003	Celesta	1	
A21$_1$		001	003	Pop Celesta	2	
A21$_2$		126	003	+Detuned EP1	2	
A21$_3$		127	003	+Elec Org 1	1	
A22	010	000	003	Glockenspiel	1	
A22$_1$		126	003	+E.Piano 2	1	
A22$_2$		127	003	+Elec Org 2	2	
A23	011	000	003	Music Box	1	
A23$_1$		126	003	+Steel Gt	1	
A23$_2$		127	003	+Elec Org 3	1	
A24	012	000	003	Vibraphone	1	V-SW
A24$_1$		001	003	Pop Vibe	2	
A24$_2$		008	003	Vibraphone w	1	V-SW
A24$_3$		009	003	Vibraphones	2	
A24$_4$		126	003	+Steel Gt	1	
A24$_5$		127	003	+Elec Org 4	1	
A25	013	000	003	Marimba	1	
A25$_1$		008	003	Marimba w	1	
A25$_2$		016	003	Barafon	1	
A25$_3$		017	003	Barafon 2	1	
A25$_4$		024	003	Log drum	1	
A25$_5$		126	003	+12-str.Gt	2	
A25$_6$		127	003	+Pipe Org 1	2	
A26	014	000	003	Xylophone	1	
A26$_1$		126	003	+Funk Gt	1	
A26$_2$		127	003	+Pipe Org 2	2	
A27	015	000	003	Tubular-bell	1	
A27$_1$		008	003	Church Bell	1	
A27$_2$		009	003	Carillon	1	
A27$_3$		126	003	+Muted Gt.	1	
A27$_4$		127	003	+Pipe Org3	2	
A28	016	000	003	Santur	1	
A28$_1$		001	003	Santur 2	2	
A28$_2$		008	003	Cimbalom	2	
A28$_3$		016	003	Zither 1	1	
A28$_4$		017	003	Zither 2	2	
A28$_5$		024	003	Dulcimer	2	
A28$_6$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A28$_7$		127	003	+Accordion	2	
ORGAN						
A31	017	000	003	Organ 1	2	
A31$_1$		001	003	Organ 101	2	
A31$_2$		008	003	Trem Organ	2	
A31$_3$		009	003	Organ o	2	
A31$_4$		016	003	60's Organ 1	1	
A31$_5$		017	003	60's Organ 2	1	
A31$_6$		018	003	60's Organ 3	1	
A31$_7$		019	003	Farf Organ	1	
A31$_8$		024	003	Cheese Organ	1	
A31$_9$		025	003	D-50 Organ	2	
A31$_{10}$		026	003	JUNO Organ	2	
A31$_{11}$		027	003	Hybrid Organ	2	
A31$_{12}$		028	003	VS Organ	2	
A31$_{13}$		029	003	Digi Church	2	
A31$_{14}$		032	003	70's E.Organ	2	
A31$_{15}$		033	003	Even Bar	2	
A31$_{16}$		040	003	Organ Bass	1	
A31$_{17}$		048	003	5th Organ	2	
A31$_{18}$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A31$_{19}$		127	003	+Harpsi 1	1	
A32	018	000	003	Organ 2	2	
A32$_1$		001	003	Jazz Organ	2	
A32$_2$		002	003	E.Organ 16+2	2	
A32$_3$		008	003	Chorus Or 2	2	
A32$_4$		009	003	Octave Organ	2	
A32$_5$		032	003	Perc. Organ	2	
A32$_6$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A32$_7$		127	003	+Harpsi 2	2	
A33	019	000	003	Organ 3	2	
A33$_1$		008	003	Rotary Org	1	V-SW
A33$_2$		016	003	Rotary Org S	1	
A33$_3$		017	003	Rock Organ 1	2	
A33$_4$		018	003	Rock Organ 2	2	
A33$_5$		024	003	Rotary Org.F	1	
A33$_6$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A33$_7$		127	003	+Harpsi 3	1	
A34	020	000	003	Church Org 1	1	
A34$_1$		008	003	Church Org.2	2	
A34$_2$		016	003	Church Org 3	2	
A34$_3$		024	003	Organ Flute	1	
A34$_4$		032	003	Trem.Flute	2	
A34$_5$		033	003	Theater Org	2	
A34$_6$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A34$_7$		127	003	+Clavi 1	1	
A35	021	000	003	Reed Organ	1	
A35$_1$		008	003	Wind Organ	2	
A35$_2$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A35$_3$		127	003	+Clavi 2	1	
A36	022	000	003	Accordion Fr	1	
A36$_1$		008	003	Accordion It	1	
A36$_2$		009	003	Dist Accord	2	
A36$_3$		016	003	Cho Accord	2	
A36$_4$		024	003	Hard Accord	2	
A36$_5$		025	003	Soft Accord	2	
A36$_6$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A36$_7$		127	003	+Clavi 3	1	
A37	023	000	003	Harmonica	1	
A37$_1$		001	003	Harmonica 2	1	
A37$_2$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A37$_3$		127	003	+Celesta 1	1	
A38	024	000	003	Bandoneon	2	
A38$_1$		008	003	Bandoneon 2	2	
A38$_2$		016	003	Bandoneon 3	2	
A38$_3$		126	003	+Fingered Bs	1	
A38$_4$		127	003	+Celesta 2	1	
GUITAR						
A41	025	000	003	Nylon-str.Gt	2	
A41$_1$		008	003	Ukulele	1	
A41$_2$		016	003	Nylon Gt o	2	
A41$_3$		024	003	Velo Harmnix	1	V-SW
A41$_4$		032	003	Nylon Gt.2	1	V-SW
A41$_5$		040	003	Lequint Gt.	1	
A41$_6$		126	003	+Fingered Bs	1	
A41$_7$		127	003	+Syn Brass 1	2	
A42	026	000	003	Steel-str.Gt	1	
A42$_1$		008	003	12-str Gt	2	
A42$_2$		009	003	Nylon+Steel	2	
A42$_3$		016	003	Mandolin	2	
A42$_4$		017	003	Mandolin 2	2	
A42$_5$		018	003	MandolinTrem	2	
A42$_6$		032	003	Steel Gt 2	1	
A42$_7$		126	003	+Picked Bass	1	
A42$_8$		127	003	+Syn Brass 2	2	
A43	027	000	003	Jazz Gt	1	
A43$_1$		001	003	Mellow Gt.	2	
A43$_2$		008	003	Pedal Steel	1	
A43$_3$		126	003	+Picked Bass	1	
A43$_4$		127	003	+Syn Brass3	2	
A44	028	000	003	Clean Gt.	1	
A44$_1$		001	003	Clean Half	1	
A44$_2$		002	003	Open Hard 1	2	
A44$_3$		003	003	Open Hard 2	1	
A44$_4$		004	003	JC Clean Gt	1	
A44$_5$		008	003	Chorus Gt	2	
A44$_6$		009	003	JC Chorus Gt	2	
A44$_7$		016	003	TC FrontPick	1	
A44$_8$		017	003	TC Rear Pick	1	
A44$_9$		018	003	TC Clean ff	2	
A44$_{10}$		019	003	TC Clean 2 ^	2	
A44$_{11}$		126	003	+Fretless Bs	1	
A44$_{12}$		127	003	+Syn Brass4	2	
A45	029	000	003	Muted Gt	1	
A45$_1$		001	003	Muted Dis Gt	1	
A45$_2$		002	003	TC Muted Gt	2	
A45$_3$		008	003	Funk Pop	1	
A45$_4$		016	003	Funk Gt 2	1	V-SW
A45$_5$		126	003	+Acoustic Bs	1	
A45$_6$		127	003	+Syn Bass 1	1	
A46	030	000	003	Overdrive Gt	2	
A46$_1$		001	003	Overdrive 2	2	
A46$_2$		002	003	Overdrive 3	2	
A46$_3$		003	003	More Drive	2	
A46$_4$		008	003	LP OverDrvGt	2	
A46$_5$		009	003	LP OverDrv ^	2	
A46$_6$		126	003	+Choir Aahs	1	
A46$_7$		127	003	+Syn Bass 2	2	
A47	031	000	003	DistortionGt	2	
A47$_1$		001	003	Dist Gt2 ^	2	
A47$_2$		002	003	Dazed Guitar	2	
A47$_3$		003	003	Distortion ^	2	
A47$_4$		004	003	Dist Fast ^	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.
A47$_{5}$	(031)	008	003	Feedback Gt.	2
A47$_{6}$		009	003	Feedback Gt2	2
A47$_{7}$		016	003	Power Guitar	2
A47$_{8}$		017	003	Power Gt 2	2
A47$_{9}$		018	003	5th Dist	2
A47$_{10}$		024	003	Rock Rhythm	2
A47$_{11}$		025	003	Rock Rhythm2	2
A47$_{12}$		126	003	+Choir Aahs	1
A47$_{13}$		127	003	+Syn Bass3	2
A48	032	000	003	Gt Harmonics	1
A48$_{1}$		008	003	Gt Feedback	1
A48$_{2}$		009	003	Gt Feedback2	2
A48$_{3}$		016	003	Ac.Gt Harmnx	1
A48$_{4}$		024	003	E.Bass Harm	1
A48$_{5}$		126	003	+Choir Aahs	1
A48$_{6}$		127	003	+Syn Bass4	1
BASS					
A51	033	000	003	Acoustic Bs	1
A51$_{1}$		001	003	Rockabilly	2
A51$_{2}$		008	003	Wild A.Bass	2
A51$_{3}$		016	003	Bass + OHH	2
A51$_{4}$		126	003	+Choir Aahs	1
A51$_{5}$		127	003	+Fantasy	2
A52	034	000	003	Fingered Bs.	1
A52$_{1}$		001	003	Fingered Bs2	2
A52$_{2}$		002	003	Jazz Bass	1
A52$_{3}$		003	003	Jazz Bass 2	2
A52$_{4}$		004	003	Rock Bass	2
A52$_{5}$		008	003	ChorusJazzBs	2
A52$_{6}$		016	003	F.Bass/Harm	1
A52$_{7}$		126	003	+SlowStrings	1
A52$_{8}$		127	003	+Harmo Pan	2
A53	035	000	003	Picked Bass.	1
A53$_{1}$		001	003	Picked Bass2	2
A53$_{2}$		002	003	Picked Bass3	2
A53$_{3}$		003	003	Picked Bass4	2
A53$_{4}$		008	003	Muted PickBs	1
A53$_{5}$		016	003	P.Bass/Harm	1
A53$_{6}$		126	003	+Strings	1
A53$_{7}$		127	003	+Chorale	1
A54	036	000	003	Fretless Bs.	1
A54$_{1}$		001	003	Fretless Bs2	2
A54$_{2}$		002	003	Fretless Bs3	2
A54$_{3}$		003	003	Fretless Bs4	2
A54$_{4}$		004	003	Syn Fretless	2
A54$_{5}$		005	003	Mr Smooth	2
A54$_{6}$		008	003	Wood+FlessBs	2
A54$_{7}$		126	003	+SynStrings3	2
A54$_{8}$		127	003	+Glasses	2
A55	037	000	003	Slap Bass 1	1
A55$_{1}$		001	003	Slap Pop	1
A55$_{2}$		008	003	Reso Slap	1
A55$_{3}$		009	003	Unison Slap	2
A55$_{4}$		126	003	+SynStrings3	2
A55$_{5}$		127	003	+Soundtrack	2
A56	038	000	003	Slap Bass 2	2
A56$_{1}$		008	003	FM Slap	2
A56$_{2}$		126	003	+Organ 1	1
A56$_{3}$		127	003	+Atmosphere	2
A57	039	000	003	Synth Bass 1	2
A57$_{1}$		001	003	SynthBass101	1
A57$_{2}$		002	003	CS Bass	2
A57$_{3}$		003	003	JP-4 Bass	1
A57$_{4}$		004	003	JP-8 Bass	2
A57$_{5}$		005	003	P5 Bass	1
A57$_{6}$		006	003	JPMG Bass	2
A57$_{7}$		008	003	Acid Bass	1
A57$_{8}$		009	003	TB303 Bass	1
A57$_{9}$		010	003	Tekno Bass	2
A57$_{10}$		011	003	TB303 Bass 2	1
A57$_{11}$		012	003	Kicked TB303	2
A57$_{12}$		013	003	TB303 Saw Bs	1
A57$_{13}$		014	003	Rubber303 Bs	1
A57$_{14}$		015	003	Reso 303 Bs	1
A57$_{15}$		016	003	Reso SH Bass	1
A57$_{16}$		017	003	TB303 Sqr Bs	1
A57$_{17}$		018	003	TB303 DistBs	1
A57$_{18}$		024	003	Arpeggio Bs	1
A57$_{19}$		126	003	+Organ 1	1
A57$_{20}$		127	003	+Warm Bell	2
A58	040	000	003	Synth Bass 2	2
A58$_{1}$		001	003	SynthBass201	2
A58$_{2}$		002	003	Modular Bass	2
A58$_{3}$		003	003	Seq Bass	2
A58$_{4}$	(040)	004	003	MG Bass	1
A58$_{5}$		005	003	MG Oct Bass1	2
A58$_{6}$		006	003	MG Oct Bass2	2
A58$_{7}$		007	003	MG Blip Bs ^	2
A58$_{8}$		008	003	Beef FM Bass	2
A58$_{9}$		009	003	Dly Bass	2
A58$_{10}$		010	003	X Wire Bass	2
A58$_{11}$		011	003	WireStr Bass	2
A58$_{12}$		012	003	Blip Bass ^	2
A58$_{13}$		013	003	RubberBass 1	2
A58$_{14}$		016	003	RubberBass 2	2
A58$_{15}$		017	003	SH101 Bass 1	1
A58$_{16}$		018	003	SH101 Bass 2	1
A58$_{17}$		019	003	Smooth Bass	2
A58$_{18}$		020	003	SH101 Bass 3	1
A58$_{19}$		021	003	Spike Bass	1
A58$_{20}$		022	003	House Bass ^	2
A58$_{21}$		023	003	KG Bass	2
A58$_{22}$		024	003	Sync Bass	2
A58$_{23}$		025	003	MG 5th Bass	2
A58$_{24}$		026	003	RND Bass	2
A58$_{25}$		027	003	WowMG Bass	2
A58$_{26}$		028	003	Bubble Bass	2
A58$_{27}$		126	003	+Organ 1	1
A58$_{28}$		127	003	+Funny Vox	1
ORCHESTRA					
A61.	041	000	003	Violin ^	2
A61$_{1}$		001	003	Violin Atk ^	2
A61$_{2}$		008	003	Slow Violin	1
A61$_{3}$		126	003	+Organ 2	1
A61$_{4}$		127	003	+Echo Bell	2
A62.	042	000	003	Viola ^	2
A62$_{1}$		001	003	Viola Atk ^	2
A62$_{2}$		126	003	+Organ 1	1
A62$_{3}$		127	003	+Ice Rain	2
A63.	043	000	003	Cello ^	2
A63$_{1}$		001	003	Cello Atk ^	2
A63$_{2}$		126	003	+Organ 1	1
A63$_{3}$		127	003	+Oboe 2001	2
A64.	044	000	003	Contrabass	1
A64$_{1}$		126	003	+Organ 2	1
A64$_{2}$		127	003	+Echo Pan	2
A65.	045	000	003	Tremolo Str	1
A65$_{1}$		008	003	Slow Tremolo	1
A65$_{2}$		009	003	Suspense Str	2
A65$_{3}$		126	003	+Organ 2	1
A65$_{4}$		127	003	+Doctor Solo	2
A66.	046	000	003	PizzicatoStr	1
A66$_{1}$		001	003	Vcs&Cbs Pizz	2
A66$_{2}$		002	003	Chamber Pizz	2
A66$_{3}$		003	003	St Pizzicato	2
A66$_{4}$		008	003	Solo Pizz	1
A66$_{5}$		016	003	Solo Spic.	1
A66$_{6}$		126	003	+Organ 2	1
A66$_{7}$		127	003	+School Daze	1
A67.	047	000	003	Harp	1
A67$_{1}$		016	003	Synth Harp	1
A67$_{2}$		126	003	+Trumpet	1
A67$_{3}$		127	003	+Bellsinger	1
A68.	048	000	003	Timpani	1
A68$_{1}$		126	003	+Trumpet	1
A68$_{2}$		127	003	+Square Wave	2
ENSEMBLE					
A71.	049	000	003	Strings ^	2
A71$_{1}$		001	003	Bright Str ^	1
A71$_{2}$		002	003	ChamberStr ^	2
A71$_{3}$		003	003	Cello sect	1
A71$_{4}$		008	003	Orchestra	2
A71$_{5}$		009	003	Orchestra 2	2
A71$_{6}$		010	003	Tremolo Orch	2
A71$_{7}$		011	003	Choir Str	2
A71$_{8}$		012	003	Strings+Horn	2
A71$_{9}$		016	003	St Strings	2
A71$_{10}$		024	003	Velo Strings	2
A71$_{11}$		032	003	Oct Strings1	2
A71$_{12}$		033	003	Oct Strings2	2
A71$_{13}$		126	003	+Trombone	1
A71$_{14}$		127	003	+Str Sect 1	1
A72.	050	000	003	Slow Strings	1
A72$_{1}$		001	003	SlowStrings2	1
A72$_{2}$		008	003	Legato Str	2
A72$_{3}$		009	003	Warm Strings	2
A72$_{4}$		010	003	St Slow Str	2
A72$_{5}$	(050)	126	003	+Trombone	1
A72$_{6}$		127	003	+Str Sect 2	1
A73.	051	000	003	Syn.Strings1	2
A73$_{1}$		001	003	OB Strings	2
A73$_{2}$		002	003	StackStrings	2
A73$_{3}$		003	003	JP Strings	2
A73$_{4}$		008	003	Syn Strings3	2
A73$_{5}$		009	003	Syn.Strings4	2
A73$_{6}$		016	003	High Strings	2
A73$_{7}$		017	003	Hybrid Str	2
A73$_{8}$		024	003	Tron Strings	2
A73$_{9}$		025	003	Noiz Strings	2
A73$_{10}$		126	003	+Trombone	1
A73$_{11}$		127	003	+Str Sect3	1
A74.	052	000	003	Syn Strings2	2
A74$_{1}$		001	003	Syn.Strings5	2
A74$_{2}$		002	003	JUNO Strings	2
A74$_{3}$		008	003	Air Strings	2
A74$_{4}$		126	003	+Trombone	1
A74$_{5}$		127	003	+Pizzicato	1
A75.	053	000	003	Choir Aahs	1
A75$_{1}$		008	003	St.ChoirAahs	2
A75$_{2}$		009	003	Melted Choir	2
A75$_{3}$		010	003	Church Choir	2
A75$_{4}$		016	003	Choir Hahs	1
A75$_{5}$		024	003	Chorus Lahs	1
A75$_{6}$		032	003	Chorus Aahs	2
A75$_{7}$		033	003	Male Aah+Str	2
A75$_{8}$		126	003	+Trombone	1
A75$_{9}$		127	003	+Violin 1	1
A76.	054	000	003	Voice Oohs	1
A76$_{1}$		008	003	Voice Dahs	1
A76$_{2}$		126	003	+Trombone	1
A76$_{3}$		127	003	+Violin 2	1
A77.	055	000	003	SynVox	1
A77$_{1}$		008	003	Syn Voice	2
A77$_{2}$		009	003	Silent Night	2
A77$_{3}$		016	003	VP330 Choir	1
A77$_{4}$		017	003	Vinyl Choir	2
A77$_{5}$		126	003	+Alto Sax	1
A77$_{6}$		127	003	+Cello 1	1
A78.	056	000	003	OrchestraHit	2
A78$_{1}$		008	003	Impact Hit	2
A78$_{2}$		009	003	Philly Hit	2
A78$_{3}$		010	003	Double Hit	2
A78$_{4}$		011	003	Perc Hit	1
A78$_{5}$		012	003	Shock Wave	2
A78$_{6}$		016	003	Lo Fi Rave	2
A78$_{7}$		017	003	Techno Hit	1
A78$_{8}$		018	003	Dist Hit	1
A78$_{9}$		019	003	Bam Hit	1
A78$_{10}$		020	003	Bit Hit	1
A78$_{11}$		021	003	Bim Hit	1
A78$_{12}$		022	003	Technorg Hit	1
A78$_{13}$		023	003	Rave Hit	2
A78$_{14}$		024	003	Strings Hit	2
A78$_{15}$		025	003	Stack Hit	2
A78$_{16}$		126	003	+Tenor Sax	1
A78$_{17}$		127	003	+Cello 2	1
BRASS					
A81.	057	000	003	Trumpet	1
A81$_{1}$		001	003	Trumpet 2	1
A81$_{2}$		002	003	Trumpet ^	1
A81$_{3}$		008	003	Flugel Horn	1
A81$_{4}$		016	003	4th Trumpets	2
A81$_{5}$		024	003	Bright Tp	2
A81$_{6}$		025	003	Warm Tp	2
A81$_{7}$		032	003	Syn Trumpet	1
A81$_{8}$		126	003	+BaritoneSax	1
A81$_{9}$		127	003	+Contrabass	1
A82.	058	000	003	Trombone	1
A82$_{1}$		001	003	Trombone 2	1
A82$_{2}$		002	003	Twin bones	2
A82$_{3}$		008	003	Bs. Trombone	1
A82$_{4}$		126	003	+Alto Sax	1
A82$_{5}$		127	003	+Harp 1	1
A83.	059	000	003	Tuba	1
A83$_{1}$		001	003	Tuba 2	1
A83$_{2}$		126	003	+Brass 1	1
A83$_{3}$		127	003	+Harp 2	1
A84.	060	000	003	MutedTrumpet	1
A84$_{1}$		008	003	Muted Horns	1
A84$_{2}$		126	003	+Brass 1	1
A84$_{3}$		127	003	+Guitar 1	1

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
A85	061	000	003	French Horns	1	V-SW
A85$_{1}$		001	003	Fr Horn 2	2	
A85$_{2}$		002	003	Horn + Orche	2	
A85$_{3}$		003	003	Wide FreHrns	2	
A85$_{4}$		008	003	F.Hrn Slow ^	1	
A85$_{5}$		009	003	Dual Horns	2	
A85$_{6}$		016	003	Synth Horn	2	
A85$_{7}$		024	003	F Horn Rip	1	
A85$_{8}$		126	003	+Brass 2	2	
A85$_{9}$		127	003	+Guitar 2	1	
A86	062	000	003	Brass 1	2	
A86$_{1}$		001	003	Brass ff	1	
A86$_{2}$		002	003	Bones Sect	1	
A86$_{3}$		008	003	Brass 2	2	
A86$_{4}$		009	003	Brass 3	2	
A86$_{5}$		010	003	Brass sfz	2	
A86$_{6}$		016	003	Brass Fall	1	
A86$_{7}$		017	003	Trumpet Fall	1	
A86$_{8}$		024	003	Octave Brass	2	
A86$_{9}$		025	003	Brass + Reed	2	
A86$_{10}$		126	003	+Brass 2	2	
A86$_{11}$		127	003	+Elec Gtr 1	1	
A87	063	000	003	Synth Brass1	2	
A87$_{1}$		001	003	Juno Brass	2	
A87$_{2}$		002	003	Stack Brass	2	
A87$_{3}$		003	003	SH-5 Brass	2	
A87$_{4}$		004	003	MKS Brass	2	
A87$_{5}$		008	003	Pro Brass	2	
A87$_{6}$		009	003	P5 Brass	2	
A87$_{7}$		016	003	Oct SynBrass	2	
A87$_{8}$		017	003	Hybrid Brass	2	
A87$_{9}$		126	003	+Brass 1	1	
A87$_{10}$		127	003	+Elec Gtr 2	1	
A88	064	000	003	Synth Brass2	2	
A88$_{1}$		001	003	Soft Brass	2	
A88$_{2}$		002	003	Warm Brass	2	
A88$_{3}$		008	003	SynBrass sfz	1	
A88$_{4}$		009	003	OB Brass	2	
A88$_{5}$		010	003	Reso Brass	2	
A88$_{6}$		016	003	Velo Brass 1	2	
A88$_{7}$		017	003	Transbrass	2	
A88$_{8}$		126	003	+Orchest Hit	2	
A88$_{9}$		127	003	+Sitar	2	

REED

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
B11	065	000	003	Soprano Sax	1	
B11$_{1}$		008	003	Soprano Exp	1	V-SW
B11$_{2}$		127	003	+Acou Bass 1	1	
B12	066	000	003	Alto Sax	1	
B12$_{1}$		008	003	AltoSax Exp	1	V-SW
B12$_{2}$		009	003	Grow Sax	1	
B12$_{3}$		016	003	AltoSax + Tp	2	
B12$_{4}$		127	003	+Acou Bass 2	1	
B13	067	000	003	Tenor Sax	2	
B13$_{1}$		001	003	Tenor Sax ^	2	
B13$_{2}$		008	003	BreathyTn ^	1	
B13$_{3}$		009	003	St.Tenor Sax	2	
B13$_{4}$		127	003	+Elec Bass 1	1	
B14	068	000	003	Baritone Sax	2	
B14$_{1}$		001	003	Bari Sax ^	2	
B14$_{2}$		127	003	+Elec Bass 2	1	
B15	069	000	003	Oboe	1	
B15$_{1}$		008	003	Oboe Exp	1	V-SW
B15$_{2}$		016	003	Multi Reed	1	
B15$_{3}$		127	003	+Slap Bass 1	1	
B16	070	000	003	English Horn	1	
B16$_{1}$		127	003	+Slap Bass 2	1	
B17	071	000	003	Bassoon	1	
B17$_{1}$		127	003	+Fretless 1	1	
B18	072	000	003	Clarinet	1	
B18$_{1}$		008	003	Bs Clarinet	1	
B18$_{2}$		016	003	Multi Wind	1	
F18$_{3}$		127	003	+Fretless 2	1	

PIPE

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
B21	073	000	003	Piccolo	1	
B21$_{1}$		001	003	Piccolo ^	1	
B21$_{2}$		008	003	Nay	2	
B21$_{3}$		009	003	Nay Tremolo	2	
B21$_{4}$		016	003	Di	2	
B21$_{5}$		127	003	+Flute 1	1	
B22	074	000	003	Flute	1	
B22$_{1}$		001	003	Flute 2 ^	1	
B22$_{2}$		002	003	Flute Exp	1	V-SW
B22$_{3}$		003	003	Flt Traverso	2	
B22$_{4}$	(074)	008	003	Flute + Vln	2	
B22$_{5}$		016	003	Tron Flute	1	
B22$_{6}$		127	003	+Flute 2	1	
B23	075	000	003	Recorder	1	
B23$_{1}$		127	003	+Piccolo 1	1	
B24	076	000	003	Pan Flute	2	
B24$_{1}$		008	003	Kawala	2	
B24$_{2}$		016	003	Zampona	2	
B24$_{3}$		017	003	Zampona Atk	1	
B24$_{4}$		127	003	+Piccolo 2	2	
B25	077	000	003	Bottle Blow	2	
B25$_{1}$		127	003	+Recorder	1	
B26	078	000	003	Shakuhachi	2	
B26$_{1}$		001	003	Shakuhachi ^	2	
B26$_{2}$		127	003	+Pan Pipes	1	
B27	079	000	003	Whistle	1	
B27$_{1}$		001	003	Whistle 2	2	
B27$_{2}$		127	003	+Sax 1	1	
B28	080	000	003	Ocarina	1	
B28$_{1}$		127	003	+Sax 2	1	

SYNTH LEAD

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
B31	081	000	003	Square Wave	2	
B31$_{1}$		001	003	MG Square	1	
B31$_{2}$		002	003	Hollow Mini	1	
B31$_{3}$		003	003	Mellow FM	2	
B31$_{4}$		004	003	CC Solo	2	
B31$_{5}$		005	003	Shmoog	2	
B31$_{6}$		006	003	LM Square	2	
B31$_{7}$		008	003	2600 Sine	1	
B31$_{8}$		009	003	Sine Lead	1	
B31$_{9}$		010	003	KG Lead	1	
B31$_{10}$		016	003	P5 Square	1	
B31$_{11}$		017	003	OB Square	1	
B31$_{12}$		018	003	JP-8 Square	1	
B31$_{13}$		024	003	Pulse Lead	2	
B31$_{14}$		025	003	JP8 PulseLd1	2	
B31$_{15}$		026	003	JP8 PulseLd2	1	
B31$_{16}$		027	003	MG Reso. Pls	1	
B31$_{17}$		127	003	+Sax 3	1	
B32	082	000	003	Saw Wave	2	
B32$_{1}$		001	003	OB2 Saw	1	
B32$_{2}$		002	003	Pulse Saw	2	
B32$_{3}$		003	003	Feline GR	2	
B32$_{4}$		004	003	Big Lead	2	
B32$_{5}$		005	003	Velo Lead	2	
B32$_{6}$		006	003	GR-300	2	
B32$_{7}$		007	003	LA Saw	1	
B32$_{8}$		008	003	Doctor Solo	2	
B32$_{9}$		009	003	Fat Saw Lead	2	
B32$_{10}$		011	003	D-50 Fat Saw	2	
B32$_{11}$		016	003	Waspy Synth	2	
B32$_{12}$		017	003	PM Lead	1	
B32$_{13}$		018	003	CS Saw Lead	1	
B32$_{14}$		024	003	MG Saw 1	1	
B32$_{15}$		025	003	MG Saw 2	1	
B32$_{16}$		026	003	OB Saw 1	1	
B32$_{17}$		027	003	OB Saw 2	1	
B32$_{18}$		028	003	D-50 Saw	1	
B32$_{19}$		029	003	SH-101 Saw	1	
B32$_{20}$		030	003	CS Saw	1	
B32$_{21}$		031	003	MG Saw Lead	1	
B32$_{22}$		032	003	OB Saw Lead	1	
B32$_{23}$		033	003	P5 Saw Lead	2	
B32$_{24}$		034	003	MG unison	2	
B32$_{25}$		035	003	Oct Saw Lead	2	
B32$_{26}$		040	003	SequenceSaw1	2	
B32$_{27}$		041	003	SequenceSaw2	1	
B32$_{28}$		042	003	Reso Saw	1	
B32$_{29}$		043	003	Cheese Saw 1	1	
B32$_{30}$		044	003	Cheese Saw 2	2	
B32$_{31}$		045	003	Rhythmic Saw	2	
B32$_{32}$		127	003	+Sax 4	1	
B33	083	000	003	Syn Calliope	2	
B33$_{1}$		001	003	Vent Synth	2	
B33$_{2}$		002	003	Pure PanLead	2	
B33$_{3}$		127	003	+Clarinet 1	1	
B34	084	000	003	Chiffer Lead	2	
B34$_{1}$		001	003	TB Lead	2	
B34$_{2}$		008	003	Mad Lead	2	
B34$_{3}$		127	003	+Clarinet 2	1	
B35	085	000	003	Charang	2	
B35$_{1}$		008	003	Dist.Lead	2	
B35$_{2}$		009	003	Acid Guitar1	2	
B35$_{3}$		010	003	Acid Guitar2	2	
B35$_{4}$	(085)	016	003	P5 Sync Lead	1	
B35$_{5}$		017	003	Fat SyncLead	2	
B35$_{6}$		018	003	Rock Lead	2	
B35$_{7}$		019	003	5th DecaSync	2	
B35$_{8}$		020	003	Dirty Sync	1	
B35$_{9}$		024	003	Juno Sub Osc	1	
B35$_{10}$		127	003	+Oboe	1	
B36	086	000	003	Solo Vox	2	
B36$_{1}$		008	003	Vox Lead	2	
B36$_{2}$		009	003	LFO Vox	2	
B36$_{3}$		127	003	+Engl Horn	1	
B37	087	000	003	5th Saw Wave	2	
B37$_{1}$		001	003	Big Fives	2	
B37$_{2}$		002	003	5th Lead	2	
B37$_{3}$		003	003	5th Ana.Clav	2	
B37$_{4}$		008	003	4th Lead	2	
B37$_{5}$		127	003	+Bassoon	1	
B38	088	000	003	Bass & Lead	2	
B38$_{1}$		001	003	Big & Raw	2	
B38$_{2}$		002	003	Fat & Perky	2	
B38$_{3}$		003	003	Juno Rave	1	
B38$_{4}$		004	003	JP8 BsLead 1	1	
B38$_{5}$		005	003	JP8 BsLead 2	2	
B38$_{6}$		006	003	SH-5 Bs Lead	2	
B38$_{7}$		127	003	+Harmonica	1	

SYNTH PAD

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
B41	089	000	003	Fantasia	2	
B41$_{1}$		001	003	Fantasia 2	2	
B41$_{2}$		002	003	New Age Pad	2	
B41$_{3}$		003	003	Bell Heaven	2	
B41$_{4}$		127	003	+Trumpet 1	1	
B42	090	000	003	Warm Pad	1	
B42$_{1}$		001	003	Thick Matrix	2	
B42$_{2}$		002	003	Horn Pad	2	
B42$_{3}$		003	003	Rotary Strng	2	
B42$_{4}$		004	003	OB Soft Pad	2	
B42$_{5}$		008	003	Octave Pad	2	
B42$_{6}$		009	003	Stack Pad	2	
B42$_{7}$		127	003	+Trumpet 2	1	
B43	091	000	003	Polysynth	2	
B43$_{1}$		001	003	80's PolySyn	2	
B43$_{2}$		002	003	Polysynth 2	2	
B43$_{3}$		003	003	Poly King	2	
B43$_{4}$		008	003	Power Stack	2	
B43$_{5}$		009	003	Octave Stack	2	
B43$_{6}$		010	003	Reso Stack	1	
B43$_{7}$		011	003	Techno Stack	2	
B43$_{8}$		127	003	+Trombone 1	2	
B44	092	000	003	Space Voice	1	
B44$_{1}$		001	003	Heaven II	2	
B44$_{2}$		002	003	SC Heaven	2	
B44$_{3}$		008	003	Cosmic Voice	2	
B44$_{4}$		009	003	Auh Vox	1	
B44$_{5}$		011	003	AuhAuh	2	
B44$_{6}$		012	003	Vocorderman	2	
B44$_{7}$		127	003	+Trombone 2	2	
B45	093	000	003	Bowed Glass	2	
B45$_{1}$		001	003	SoftBellPad	2	
B45$_{2}$		002	003	JP8 Sqr Pad	2	
B45$_{3}$		003	003	7thBelPad	2	
B45$_{4}$		127	003	+Fr Horn 1	2	
B46	094	000	003	Metal Pad	2	
B46$_{1}$		001	003	Tine Pad	2	
B46$_{2}$		002	003	Panner Pad	2	
B46$_{3}$		127	003	+Fr Horn 2	2	
B47	095	000	003	Halo Pad	2	
B47$_{1}$		001	003	Vox Pad	2	
B47$_{2}$		002	003	Vox Sweep	2	
B47$_{3}$		008	003	Horror Pad	2	
B47$_{4}$		127	003	+Tuba	1	
B48	096	000	003	Sweep Pad	1	
B48$_{1}$		001	003	Polar Pad	1	
B48$_{2}$		008	003	Converge	1	
B48$_{3}$		009	003	Shwimmer	2	
B48$_{4}$		011	003	Celestial Pd	2	
B48$_{5}$		012	003	Bag Sweep	2	
B48$_{6}$		127	003	+Brs Sect 1	1	

SYNTH SFX

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
B51	097	000	003	Ice Rain	2	
B51$_{1}$		001	003	Harmo Rain	2	
B51$_{2}$		002	003	African wood	2	
B51$_{3}$		003	003	Anklung Pad	2	
B51$_{4}$		004	003	Rattle Pad	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
B51$_{5}$	(097)	008	003	Clavi Pad	2	
B51$_{6}$		127	003	+Brs Sect 2	2	
B52.	098	000	003	Soundtrack	2	
B52$_{1}$		001	003	Ancestral	2	
B52$_{2}$		002	003	Prologue	2	
B52$_{3}$		003	003	Prologue 2	2	
B52$_{4}$		004	003	Hols Strings	2	
B52$_{5}$		008	003	Rave	2	
B52$_{6}$		127	003	+Vibe 1	1	
B53.	099	000	003	Crystal	2	
B53$_{1}$		001	003	Syn Mallet	1	
B53$_{2}$		002	003	Soft Crystal	2	
B53$_{3}$		003	003	Round Glock	2	
B53$_{4}$		004	003	Loud Glock	2	
B53$_{5}$		005	003	GlockenChime	2	
B53$_{6}$		006	003	Clear Bells	2	
B53$_{7}$		007	003	ChristmasBel	2	
B53$_{8}$		008	003	Vibra Bells	2	
B53$_{9}$		009	003	Digi Bells	2	
B53$_{10}$		010	003	Music Bell	2	
B53$_{11}$		011	003	Analog Bell	1	
B53$_{12}$		016	003	Choral Bells	2	
B53$_{13}$		017	003	Air Bells	2	
B53$_{14}$		018	003	Bell Harp	2	
B53$_{15}$		019	003	Gamelimba	2	
B53$_{16}$		020	003	Juno Bell	2	
B53$_{17}$		127	003	+Vibe 2	1	
B54.	100	000	003	Atmosphere	2	
B54$_{1}$		001	003	Warm Atmos	2	
B54$_{2}$		002	003	Nylon Harp	2	
B54$_{3}$		003	003	Harpvox	2	
B54$_{4}$		004	003	HollowReleas	2	
B54$_{5}$		005	003	Nylon+Rhodes	2	
B54$_{6}$		006	003	Ambient Pad	2	
B54$_{7}$		007	003	Invisible	2	
B54$_{8}$		008	003	Pulsey Key	2	
B54$_{9}$		009	003	Noise Piano	2	
B54$_{10}$		127	003	+Syn Mallet	1	
B55.	101	000	003	Brightness	2	
B55$_{1}$		001	003	Shining Star	2	
B55$_{2}$		002	003	OB Stab	1	
B55$_{3}$		008	003	Org Bell	2	
B55$_{4}$		127	003	+Windbell	2	
B56.	102	000	003	Goblin	2	
B56$_{1}$		001	003	Goblinson	2	
B56$_{2}$		002	003	50's Sci-Fi	2	
B56$_{3}$		003	003	Abduction	2	
B56$_{4}$		004	003	Auhbient	2	
B56$_{5}$		005	003	LFO Pad	2	
B56$_{6}$		006	003	Random Str	2	
B56$_{7}$		007	003	Random Pad	2	
B56$_{8}$		008	003	LowBirds Pad	2	
B56$_{9}$		009	003	Falling Down	2	
B56$_{10}$		010	003	LFO RAVE	2	
B56$_{11}$		011	003	LFO Horror	2	
B56$_{12}$		012	003	LFO Techno	2	
B56$_{13}$		013	003	Alternative	2	
B56$_{14}$		014	003	UFO FX	2	
B56$_{15}$		015	003	Gargle Man	1	
B56$_{16}$		016	003	Sweep FX	1	
B56$_{17}$		127	003	+Glock	1	
B57.	103	000	003	Echo Drops	1	
B57$_{1}$		001	003	Echo Bell	2	
B57$_{2}$		002	003	Echo Pan	2	
B57$_{3}$		003	003	Echo Pan 2	2	
B57$_{4}$		004	003	Big Panner	2	
B57$_{5}$		005	003	Reso Panner	2	
B57$_{6}$		006	003	Water Piano	2	
B57$_{7}$		008	003	Pan Sequence	2	
B57$_{8}$		009	003	Aqua	2	
B57$_{9}$		127	003	+Tube Bell	1	
B58.	104	000	003	Star Theme	2	
B58$_{1}$		001	003	Star Theme 2	2	
B58$_{2}$		008	003	Dream Pad	2	
B58$_{3}$		009	003	Silky Pad	2	
B58$_{4}$		016	003	New Century	1	
B58$_{5}$		017	003	7th Atmos	2	
B58$_{6}$		018	003	Galaxy Way	2	
B58$_{7}$		127	003	+Xylophone	1	
ETHNIC MISC						
B61.	105	000	003	Sitar	1	
B61$_{1}$		001	003	Sitar 2	2	
B61$_{2}$		002	003	Detune Sitar	2	
B61$_{3}$		003	003	Sitar 3	2	
B61$_{4}$	(105)	008	003	Tambra	1	
B61$_{5}$		016	003	Tamboura	2	
B61$_{6}$		127	003	+Marimba	1	
B62.	106	000	003	Banjo	1	
B62$_{1}$		001	003	Muted Banjo	1	
B62$_{2}$		008	003	Rabab	2	
B62$_{3}$		009	003	San Xian	2	
B62$_{4}$		016	003	Gopichant	2	
B62$_{5}$		024	003	Oud	2	
B62$_{6}$		028	003	Oud+Strings	2	
B62$_{7}$		032	003	Pi Pa	1	
B62$_{8}$		127	003	+Koto	1	
B63.	107	000	003	Shamisen	1	
B63$_{1}$		001	003	Tsugaru	2	
B63$_{2}$		008	003	Syn Shamisen	2	
B63$_{3}$		127	003	+Sho	2	
B64.	108	000	003	Koto	2	
B64$_{1}$		001	003	Gu Zheng	2	
B64$_{2}$		008	003	Taisho Koto	1	
B64$_{3}$		016	003	Kanoon	2	
B64$_{4}$		019	003	Kanoon+Choir	2	
B64$_{5}$		024	003	Oct Harp	1	
B64$_{6}$		127	003	+Shakuhachi	2	
B65.	109	000	003	Kalimba	1	
B65$_{1}$		008	003	Sanza	2	
B65$_{2}$		127	003	+Whistle 1	2	
B66.	110	000	003	Bagpipe	1	
B66$_{1}$		008	003	Didgeridoo	1	
B66$_{2}$		127	003	+Whistle 2	1	
B67.	111	000	003	Fiddle	1	
B67$_{1}$		008	003	Er Hu	1	
B67$_{2}$		009	003	Gao Hu	1	
B67$_{3}$		127	003	+Bottleblow	2	
B68.	112	000	003	Shanai	1	
B68$_{1}$		001	003	Shanai 2	1	V-SW
B68$_{2}$		008	003	Pungi	1	
B68$_{3}$		016	003	Hichiriki	2	
B68$_{4}$		024	003	Mizmar	1	
B68$_{5}$		032	003	Suona 1	1	
B68$_{6}$		033	003	Suona 2	1	
B68$_{7}$		127	003	+Breathpipe	1	
PERCUSSIVE						
B71.	113	000	003	Tinkle Bell	1	
B71$_{1}$		008	003	Bonang	1	
B71$_{2}$		009	003	Gender	1	
B71$_{3}$		010	003	Gamelan Gong	1	
B71$_{4}$		011	003	St Gamelan	2	
B71$_{5}$		012	003	Jang Gu	2	
B71$_{6}$		016	003	RAMA Cymbal	1	
B71$_{7}$		127	003	+Timpani	1	
B72.	114	000	003	Agogo	1	
B72$_{1}$		008	003	Atarigane	1	
B72$_{2}$		016	003	Tambourine	1	
B72$_{3}$		127	003	+Melodic Tom	1	
B73.	115	000	003	Steel Drums	1	
B73$_{1}$		001	003	Island Mlt	2	
B73$_{2}$		127	003	+Deep Snare	1	
B74.	116	000	003	Woodblock	1	
B74$_{1}$		008	003	Castanets	1	
B74$_{2}$		016	003	Angklung	1	
B74$_{3}$		017	003	Angkl Rhythm	2	
B74$_{4}$		024	003	Finger Snaps	1	
B74$_{5}$		032	003	909 HandClap		
B74$_{6}$		127	003	+Elec Perc 1	1	
B75.	117	000	003	Taiko	1	
B75$_{1}$		001	003	Small Taiko	1	
B75$_{2}$		008	003	Concert BD	1	
B75$_{3}$		016	003	Jungle BD	1	
B75$_{4}$		017	003	Techno BD	1	
B75$_{5}$		018	003	Bounce	1	
B75$_{6}$		127	003	+Elec Perc 2	1	
B76.	118	000	003	Melo. Tom 1	1	
B76$_{1}$		001	003	Real Tom	2	
B76$_{2}$		008	003	Melo. Tom 2	1	
B76$_{3}$		009	003	Rock Tom	2	
B76$_{4}$		016	003	Rash SD	1	
B76$_{5}$		017	003	House SD	1	
B76$_{6}$		018	003	Jungle SD	1	
B76$_{7}$		019	003	909 SD	1	
B76$_{8}$		127	003	+Taiko	1	
B77.	119	000	003	Synth Drum	1	
B77$_{1}$		008	003	808 Tom	2	
B77$_{2}$		009	003	Elec Perc	1	
B77$_{3}$		010	003	Sine Perc	1	
B77$_{4}$	(119)	011	003	606 Tom	1	
B77$_{5}$		012	003	909 Tom	1	
B77$_{6}$		127	003	+Taiko Rim	1	
B78.	120	000	003	Reverse Cym.	1	
B78$_{1}$		001	003	Reverse Cym2	1	
B78$_{2}$		002	003	Reverse Cym3	1	
B78$_{3}$		008	003	Rev Snare 1	1	
B78$_{4}$		009	003	Rev Snare 2	1	
B78$_{5}$		016	003	Rev Kick 1	1	
B78$_{6}$		017	003	Rev ConBD	1	
B78$_{7}$		024	003	Rev Tom 1	1	
B78$_{8}$		025	003	Rev Tom 2	1	
B78$_{9}$		127	003	+Cymbal	1	
SFX						
B81.	121	000	003	Gt FretNoise	1	
B81$_{1}$		001	003	Gt Cut Noise	1	
B81$_{2}$		002	003	String Slap	1	
B81$_{3}$		003	003	Gt CutNoise2	1	
B81$_{4}$		004	003	Dist CutNoiz	1	
B81$_{5}$		005	003	Bass Slide	1	
B81$_{6}$		006	003	Pick Scrape	1	
B81$_{7}$		008	003	Gt FX Menu	1	
B81$_{8}$		009	003	Bartok Pizz	1	
B81$_{9}$		010	003	Guitar Slap	1	
B81$_{10}$		011	003	Chord Stroke	1	
B81$_{11}$		012	003	Biwa Stroke	1	
B81$_{12}$		013	003	Biwa Tremolo	1	
B81$_{13}$		127	003	+Castanets	1	
B82.	122	000	003	Breath Noise	1	
B82$_{1}$		001	003	Fl.Key Click	1	
B82$_{2}$		127	003	+Triangle	1	
B83.	123	000	003	Seashore	1	
B83$_{1}$		001	003	Rain	1	
B83$_{2}$		002	003	Thunder	1	
B83$_{3}$		003	003	Wind	1	
B83$_{4}$		004	003	Stream	2	
B83$_{5}$		005	003	Bubble	2	
B83$_{6}$		006	003	Wind 2	1	
B83$_{7}$		016	003	Pink Noise	1	
B83$_{8}$		017	003	White Noise	1	
B83$_{9}$		127	003	+Orche Hit	1	
B84.	124	000	003	Bird	2	
B84$_{1}$		001	003	Dog	1	
B84$_{2}$		002	003	Horse-Gallop	1	
B84$_{3}$		003	003	Bird 2	1	
B84$_{4}$		004	003	Kitty	1	
B84$_{5}$		005	003	Growl	1	
B84$_{6}$		127	003	+Telephone	1	
B85.	125	000	003	Telephone 1	1	
B85$_{1}$		001	003	Telephone 2	1	
B85$_{2}$		002	003	DoorCreaking	1	
B85$_{3}$		003	003	Door	1	
B85$_{4}$		004	003	Scratch	1	
B85$_{5}$		005	003	Wind Chimes	2	
B85$_{6}$		007	003	Scratch 2	1	
B85$_{7}$		008	003	ScratchKey	2	
B85$_{8}$		009	003	TapeRewind	1	
B85$_{9}$		010	003	Phono Noise	1	
B85$_{10}$		011	003	MC-500 Beep	1	
B85$_{11}$		127	003	+Bird Tweet	1	
B86.	126	000	003	Helicopter	1	
B86$_{1}$		001	003	Car-Engine	1	
B86$_{2}$		002	003	Car-Stop	1	
B86$_{3}$		003	003	Car-Pass	1	
B86$_{4}$		004	003	Car-Crash	2	
B86$_{5}$		005	003	Siren	1	
B86$_{6}$		006	003	Train	1	
B86$_{7}$		007	003	Jetplane	2	
B86$_{8}$		008	003	Starship	2	
B86$_{9}$		009	003	Burst Noise	2	
B86$_{10}$		010	003	Calculating	2	
B86$_{11}$		011	003	Perc Bang	2	
B86$_{12}$		127	003	+OneNote Jam	1	
B87.	127	000	003	Applause	2	
B87$_{1}$		001	003	Laughing	1	
B87$_{2}$		002	003	Screaming	1	
B87$_{3}$		003	003	Punch	1	
B87$_{4}$		004	003	Heart Beat	1	
B87$_{5}$		005	003	Footsteps	1	
B87$_{6}$		006	003	Applause 2	2	
B87$_{7}$		007	003	Small Club	2	
B87$_{8}$		008	003	ApplauseWave	2	
B87$_{9}$		016	003	Voice One	1	
B87$_{10}$		017	003	Voice Two	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
$B87_{11}$	(127)	018	003	Voice Three	1	
$B87_{12}$		019	003	Voice Tah	1	
$B87_{13}$		020	003	Voice Whey	1	
$B87_{14}$		127	003	+Water Bell	2	
B88	128	000	003	Gun Shot .	1	
$B88_{1}$		001	003	Machine Gun	1	
$B88_{2}$		002	003	Lasergun	1	
$B88_{3}$		003	003	Explosion	2	
$B88_{4}$		004	003	Eruption	1	
$B88_{5}$		005	003	Big Shot	2	
$B88_{6}$		127	003	+Jungle Tune	2	

- Les noms en gras indiquent l'option par défaut lorsqu'un Tone est sélectionné avec le pavé TONE/USER PROGRAM
- Les Tones porteurs d'un "^" sont des Tones Legato (attaque différente avec un jeu lié ou legato).
- PC= No de changement de programme MIDI.
- Voices= Nombre de voix polyphoniques utilisées pour chaque note
- GBN= Adresse Groupe/Banque/Numéro (en face avant de l'EM-2000).

13.2. G-800 Tone Map (banques C & D)

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
PIANO						
C11	001	000	002	'Piano 1	1	
$C11_{1}$		008	002	'Piano 1w	1	
$C11_{2}$		016	002	'Piano 1d	1	
$C11_{3}$		126	002	+Piano 2	1	
$C11_{4}$		127	002	+Acou Piano1	1	
C12	002	000	002	'Piano 2	1	
$C12_{1}$		008	002	'Piano 2w	1	
$C12_{2}$		126	002	+Piano 2	1	
$C12_{3}$		127	002	+Acou Piano2	1	
C13	003	000	002	'Piano3	1	
$C13_{1}$		001	002	'EG+Rhodes 1	2	
$C13_{2}$		002	002	'EG+Rhodes 2	2	
$C13_{3}$		008	002	'Piano 3w	1	
$C13_{4}$		126	002	+Piano 2	1	
$C13_{5}$		127	002	+Acou Piano3	1	
C14	004	000	002	'Honky-tonk	2	
$C14_{1}$		008	002	'Old Upright	2	
$C14_{2}$		126	002	+Honky-tonk	2	
$C14_{3}$		127	002	+Elec Piano1	1	
C15	005	000	002	'E.Piano 1	2	
$C15_{1}$		008	002	'St Soft EP	2	
$C15_{2}$		009	002	'SA E.Piano	2	G-800
$C15_{3}$		016	002	'FM+SA EP	2	
$C15_{4}$		017	002	'Stiky Rhodes	2	G-800
$C15_{5}$		024	002	'60's EPiano	1	
$C15_{6}$		025	002	'Hard Rhodes	2	
$C15_{7}$		026	002	'MellwRhodes	2	
$C15_{8}$		027	002	'60'sE Piano2	2	G-800
$C15_{9}$		126	002	+Piano 1	1	
$C15_{10}$		127	002	+Elec Piano2	1	
C16	006	000	002	'E Piano 2...	2	
$C16_{1}$		008	002	'Detuned EP2	2	
$C16_{2}$		016	002	'St FM EP	2	
$C16_{3}$		024	002	'Hard FM EP	2	
$C16_{4}$		126	002	+Piano 2	1	
$C16_{5}$		127	002	+Elec Piano3	1	
C17	007	000	002	'Harpsichord	1	
$C17_{1}$		008	002	'Coupled Hps	2	
$C17_{2}$		016	002	'Harpsi.w	1	
$C17_{3}$		024	002	'Harpsi o	2	
$C17_{4}$		126	002	+Piano 2	1	
$C17_{5}$		127	002	+Elec Piano4	1	
C18	008	000	002	'Clav.	1	
$C18_{1}$		126	002	+E Piano 1	1	
$C18_{2}$		127	002	+Honkytonk	2	
CHROMATIC PERCUSSION						
C21	009	000	002	'Celesta	1	
$C21_{1}$		126	002	+Detuned EP1	2	
$C21_{2}$		127	002	+Elec Org 1	1	
C22	010	000	002	'Glocknspiel	1	
$C22_{1}$		126	002	+E.Piano 2	1	
$C22_{2}$		127	002	+Elec Org 2	2	
C23	011	000	002	'Music Box	1	
$C23_{1}$		126	002	+Steel Gt	1	
$C23_{2}$		127	002	+Elec Org 3	1	
C24	012	000	002	'Vibraphone	1	
$C24_{1}$		001	002	'Hard Vibe	2	
$C24_{2}$		008	002	'Vib.w	1	
$C24_{3}$		126	002	+Steel Gt	1	
$C24_{4}$		127	002	+Elec Org 4	1	
C25	013	000	002	'Marimba	1	
$C25_{1}$		008	002	'Marimba w	1	
$C25_{2}$		016	002	'Barafon	1	
$C25_{3}$		017	002	'Barafon 2	1	
$C25_{4}$		024	002	'Log drum	1	
$C25_{5}$		126	002	+12-str.Gt	2	
$C25_{6}$		127	002	+Pipe Org 1	2	
C26	014	000	002	'Xylophone	1	
$C26_{1}$		126	002	+Funk Gt	1	
$C26_{2}$		127	002	+Pipe Org 2	2	
C27	015	000	002	'Tubularbell	1	
$C27_{1}$		008	002	'Church Bell	1	
$C27_{2}$		009	002	'Carillon	1	
$C27_{3}$		126	002	+Muted Gt	1	
$C27_{4}$		127	002	+Pipe Org3	2	
C28	016	000	002	'Santur.	1	
$C28_{1}$		001	002	'Santur 2	2	
$C28_{2}$		008	002	'Cimbalom	2	
$C28_{3}$		126	001	+Slap Bass 1	1	
$C28_{4}$		127	001	+Accordion	2	
ORGAN						
C31	017	000	002	'Organ 1	1	
$C31_{1}$		001	002	'Organ 101	2	
$C31_{2}$		008	002	'DetunedOr 1	2	
$C31_{3}$		009	002	'Organ 109	2	
$C31_{4}$		016	002	'60'sOrgan 1	1	
$C31_{5}$		017	002	'60'sOrgan 2	1	
$C31_{6}$		018	002	'60'sOrgan 3	1	
$C31_{7}$		024	002	'CheeseOrgan	1	
$C31_{8}$		032	002	'Organ 4	1	
$C31_{9}$		033	002	'Even Bar	2	
$C31_{10}$		040	002	'Organ Bass	1	
$C31_{11}$		048	002	'Organ Oct 1	2	G-800
$C31_{12}$		126	002	+Slap Bass 1	1	
$C31_{13}$		127	002	+Harpsi 1	1	
C32	018	000	002	'Organ 2...	1	
$C32_{1}$		001	002	'Organ 201	2	
$C32_{2}$		008	002	'DetunedOr.2	2	
$C32_{3}$		032	002	'Organ 5	2	
$C32_{4}$		126	002	+Slap Bass 1	1	
$C32_{5}$		127	002	+Harpsi 2	2	
C33	019	000	002	'Organ 3	2	
$C33_{1}$		008	002	'Rotary Org.	1	V-SW
$C33_{2}$		016	002	'RotaryOrg S	1	
$C33_{3}$		024	002	'RotaryOrg.F	1	
$C33_{4}$		126	002	+Slap Bass 1	1	
$C33_{5}$		127	002	+Harpsi 3	1	
C34	020	000	002	'ChurchOrg 1	1	
$C34_{1}$		008	002	'ChurchOrg.2	2	
$C34_{2}$		009	002	'Organ Oct 2	2	G-800
$C34_{3}$		016	002	'ChurchOrg 3	2	
$C34_{4}$		024	002	'Organ Flute	1	
$C34_{5}$		032	002	'Trem Flute	2	
$C34_{6}$		126	002	+Slap Bass 2	1	
$C34_{7}$		127	002	+Clavi 1	1	
C35	021	000	002	'Reed Organ	1	
$C35_{1}$		126	002	+Slap Bass 2	1	
$C35_{2}$		127	002	+Clavi 2	1	
C36	022	000	002	'AccordionFr	1	
$C36_{1}$		008	002	'AccordionIt	2	
$C36_{2}$		016	002	'Detuned Acc	2	G-800
$C36_{3}$		024	002	'Accordion 1	2	G-800
$C36_{4}$		025	002	'Accordion 2	2	G-800
$C36_{5}$		126	002	+Slap Bass 2	1	
$C36_{6}$		127	002	+Clavi 3	1	
C37	023	000	002	'Harmonica	1	
$C37_{1}$		001	002	'Harmonica 2	2	
$C37_{2}$		126	002	+Slap Bass 2	1	
$C37_{3}$		127	002	+Celesta 1	1	
C38	024	000	002	'Bandoneon.	1	
$C38_{1}$		008	002	'AccJuno-106	2	G-800
$C38_{2}$		016	002	'DetunedAcc2	2	G-800
$C38_{3}$		017	002	'It Musette	1	NIF
$C38_{4}$		126	002	+Fingered Bs	1	
$C38_{5}$		127	002	+Celesta 2	1	
GUITAR						
C41	025	000	002	'NylonstrGt	1	
$C41_{1}$		008	002	'Ukulele	1	
$C41_{2}$		016	002	'Nylon Gt.o	2	
$C41_{3}$		024	002	'VeloHarmnix	1	V-SW
$C41_{4}$		032	002	'Nylon Gt.2	1	
$C41_{5}$		040	002	'Lequint Gt.	1	
$C41_{6}$		126	002	+Fingered Bs	1	
$C41_{7}$		127	002	+Syn Brass 1	2	
C42	026	000	002	'Steelstr.Gt	1	
$C42_{1}$		008	002	'12-str.Gt	2	
$C42_{2}$	(026)	009	002	'Nylon+Steel	2	
$C42_{3}$		016	002	'Mandolin	2	
$C42_{4}$		017	002	'Mandolin 2	1	G-800
$C42_{5}$		018	002	'Mandolin Tr	1	G-800
$C42_{6}$		032	002	'Steel Gt.2	1	
$C42_{7}$		126	002	+Picked Bass	1	
$C42_{8}$		127	002	+Syn Brass 2	2	
C43	027	000	002	'Jazz Gt ..	1	
$C43_{1}$		001	002	'Mellow Gt.	2	
$C43_{2}$		008	002	'Pedal Steel	1	
$C43_{3}$		126	002	+Picked Bass	1	
$C43_{4}$		127	002	+Syn Brass3	2	
C44	028	000	002	'Clean Gt .	1	
$C44_{1}$		001	002	'Clean Gt. 2	2	G-800
$C44_{2}$		002	002	'OpenHard Gt	2	G-800
$C44_{3}$		008	002	'Chorus Gt.	2	
$C44_{4}$		009	002	'JC Strat Gt	2	G-800
$C44_{5}$		126	002	+Fretless Bs	1	
$C44_{6}$		127	002	+Syn Brass4	2	
C45	029	000	002	'Muted Gt ..	1	
$C45_{1}$		001	002	'MutedDis Gt	1	
$C45_{2}$		002	002	'Muted Gt 2	1	
$C45_{3}$		008	002	'Funk Pop	1	
$C45_{4}$		016	002	'Funk Gt 2	1	V-SW
$C45_{5}$		126	002	+Acoustic Bs	1	
$C45_{6}$		127	002	+Syn Bass 1	1	
C46	030	000	002	'OverdriveGt	1	
$C46_{1}$		126	002	+Choir Aahs	1	
$C46_{2}$		127	002	+Syn Bass 2	2	
C47	031	000	002	'DistortionG	1	
$C47_{1}$		001	002	'Dist Gt2	2	
$C47_{2}$		002	002	'DazedGuitar	2	
$C47_{3}$		008	002	'FeedbackGt.	2	
$C47_{4}$		009	002	'FeedbackGt2	2	
$C47_{5}$		016	002	'PowerGuitar	2	
$C47_{6}$		017	002	'Power Gt 2	2	
$C47_{7}$		018	002	'5th Dist	2	
$C47_{8}$		024	002	'Rock Rhythm	2	
$C47_{9}$		025	002	'RockRhythm2	2	
$C47_{10}$		126	002	+Choir Aahs	1	
$C47_{11}$		127	002	+Syn Bass3	2	
C48	032	000	002	'Gt Harmonix	1	
$C48_{1}$		008	002	'Gt Feedback	1	
$C48_{2}$		016	002	'Ac Gt Harm	1	
$C48_{3}$		126	002	+Choir Aahs	1	
$C48_{4}$		127	002	+Syn Bass4	1	
BASS						
C51	033	000	002	'AcousticBs	2	
$C51_{1}$		126	002	+Choir Aahs	1	
$C51_{2}$		127	002	+Fantasy	2	
C52	034	000	002	'FingeredBs.	1	
$C52_{1}$		001	002	'FingeredBs2	2	
$C52_{2}$		002	002	'Jazz Bass	1	
$C52_{3}$		126	002	+SlowStrings	1	
$C52_{4}$		127	002	+Harmo Pan	2	
C53	035	000	002	'Picked Bass	1	
$C53_{1}$		008	002	'MutePickBs	1	
$C53_{2}$		126	002	+Strings	1	
$C53_{3}$		127	002	+Chorale	1	
C54	036	000	002	'FretlessBs.	1	
$C54_{1}$		001	002	'FretlessBs2	2	
$C54_{2}$		002	002	'FretlessBs3	2	
$C54_{3}$		003	002	'FretlessBs4	2	
$C54_{4}$		004	002	'SynFretless	2	
$C54_{5}$		005	002	'Mr Smooth	2	
$C54_{6}$		126	002	+SynStrings3	2	
$C54_{7}$		127	002	+Glasses	2	
C55	037	000	002	'Slap Bass 1	1	
$C55_{1}$		008	002	'Reso Slap	1	
$C55_{2}$		126	002	+SynStrings3	2	
$C55_{3}$		127	002	+Soundtrack	2	
C56	038	000	002	'Slap Bass 2	2	
$C56_{1}$		126	002	+Organ 1	1	
$C56_{2}$		127	002	+Atmosphere	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
C57.	039	000	002	'SynthBass 1	2	
$C57_{1}$		001	002	'Syn Bass101	1	
$C57_{2}$		008	002	'Acid Bass	1	
$C57_{3}$		009	002	'TB303 Bass	1	
$C57_{4}$		010	002	'Tekno Bass	2	
$C57_{5}$		016	002	'Reso SHBass	1	
$C57_{6}$		126	002	+Organ 1	1	
$C57_{7}$		127	002	+Warm Bell	2	
C58.	040	000	002	'SynthBass 2	2	
$C58_{1}$		001	002	'Syn Bass201	2	
$C58_{2}$		002	002	'ModularBass	2	
$C58_{3}$		003	002	'Seq Bass	2	
$C58_{4}$		008	002	'Beef FMBass	2	
$C58_{5}$		009	002	'X Wire Bass	2	
$C58_{6}$		016	002	'Rubber Bass	2	
$C58_{7}$		017	002	'SH101Bass 1	1	
$C58_{8}$		018	002	'SH101Bass 2	1	
$C58_{9}$		019	002	'Smooth Bass	2	
$C58_{10}$		126	002	+Organ 1	1	
$C58_{11}$		127	002	+Funny Vox	1	
ORCHESTRA						
C61.	041	000	002	'Violin	1	
$C61_{1}$		008	002	'Slow Violin	1	
$C61_{2}$		016	002	'Folk Violin	1	NIF
$C61_{3}$		017	002	'FolkViolnVb	1	NIF
$C61_{4}$		126	002	+Organ 2	1	
$C61_{5}$		127	002	+Echo Bell	2	
C62.	042	000	002	'Viola	1	
$C62_{1}$		126	002	+Organ 1	1	
$C62_{2}$		127	002	+Ice Rain	2	
C63.	043	000	002	'Cello	1	
$C63_{1}$		126	002	+Organ 1	1	
$C63_{2}$		127	002	+Oboe 2001	2	
C64.	044	000	002	'Contrabass	1	
C65.	045	000	002	'Tremolo Str	1	
$C65_{1}$		008	002	'SlowTremolo	1	
$C65_{2}$		009	002	'SuspenseStr	2	
$C65_{3}$		126	002	+Organ 2	1	
$C65_{4}$		127	002	+Doctor Solo	2	
C66.	046	000	002	'Pizz Str.	1	
$C66_{1}$		126	002	+Organ 2	1	
$C66_{2}$		127	002	+School Daze	1	
C67.	047	000	002	'Harp	1	
$C67_{1}$		126	002	+Trumpet	1	
$C67_{2}$		127	002	+Bellsinger	1	
C68.	048	000	002	'Timpani	1	
$C68_{1}$		126	002	+Trumpet	1	
$C68_{2}$		127	002	+Square Wave	2	
ENSEMBLE						
C71.	049	000	002	'Strings	1	
$C71_{1}$		001	002	'Strings 2	1	
$C71_{2}$		008	002	'Orchestra	2	
$C71_{3}$		009	002	'Orchestra 2	2	
$C71_{4}$		010	002	'TremoloOrch	2	
$C71_{5}$		011	002	'Choir Str	2	
$C71_{6}$		016	002	'St Strings	2	
$C71_{7}$		024	002	'VeloStrings	2	
$C71_{8}$		032	002	'Strings Oct	2	G-800
$C71_{9}$		126	002	+Trombone	1	
$C71_{10}$		127	002	+Str Sect 1	1	
C72.	050	000	002	'SlowStrings	1	
$C72_{1}$		001	002	'Slow Str. 2	1	
$C72_{2}$		008	002	'Legato Str.	2	
$C72_{3}$		009	002	'WarmStrings	2	
$C72_{4}$		010	002	'St SlowStr	2	
$C72_{5}$		126	002	+Trombone	1	
$C72_{6}$		127	002	+Str Sect 2	1	
C73.	051	000	002	'SynStrings1	2	
$C73_{1}$		001	002	'OB Strings	2	
$C73_{2}$		008	002	'SynStrings3	2	
$C73_{3}$		126	002	+Trombone	1	
$C73_{4}$		127	002	+Str Sect3	1	
C74.	052	000	002	'SynStrings2	2	
$C74_{1}$		126	002	+Trombone	1	
$C74_{2}$		127	002	+Pizzicato	1	
C75.	053	000	002	'Choir Aahs	1	
$C75_{1}$		008	002	'St Choir	2	
$C75_{2}$		009	002	'Mello Choir	2	
$C75_{3}$		032	002	'ChoirAahs 2	1	
$C75_{4}$		126	002	+Trombone	1	
$C75_{5}$		127	002	+Violin 1	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
C76.	054	000	002	'Voice Oohs	1	
$C76_{1}$		126	002	+Trombone	1	
$C76_{2}$		127	002	+Violin 2	1	
C77.	055	000	002	'SynVox	1	
$C77_{1}$		008	002	'Syn Voice	2	
$C77_{2}$		126	002	+Alto Sax	1	
$C77_{3}$		127	002	+Cello 1	1	
C78.	056	000	002	'Orch Hit.	2	
$C78_{1}$		008	002	'Impact Hit	2	
$C78_{2}$		009	002	'Philly Hit	2	
$C78_{3}$		010	002	'Double Hit	2	
$C78_{4}$		016	002	'Lo Fi Rave	2	
$C78_{5}$		126	002	+Tenor Sax	1	
$C78_{6}$		127	002	+Cello 2	1	
BRASS						
C81.	057	000	002	'Trumpet	1	
$C81_{1}$		001	002	'Trumpet 2	1	
$C81_{2}$		008	002	'Flugel Horn	1	
$C81_{3}$		017	002	'FolkTrumpet	1	NIF
$C81_{4}$		018	002	'FolkTrumpVb	1	NIF
$C81_{5}$		024	002	'Bright Tp	2	
$C81_{6}$		025	002	'Warm Tp.	2	
$C81_{7}$		126	002	+BaritoneSax	1	
$C81_{8}$		127	002	+Contrabass	1	
C82.	058	000	002	'Trombone	1	
$C82_{1}$		001	002	'Trombone 2	2	
$C82_{2}$		126	002	+Alto Sax	1	
$C82_{3}$		127	002	+Harp 1	1	
C83.	059	000	002	'Tuba	1	
$C83_{1}$		001	002	'Tuba 2	1	
$C83_{2}$		126	002	+Brass 1	1	
$C83_{3}$		127	002	+Harp 2	1	
C84.	060	000	002	'Muted Tp.	1	
$C84_{1}$		126	002	+Brass 1	1	
$C84_{2}$		127	002	+Guitar 1	1	
C85.	061	000	002	'FrenchHorns	1	V-SW
$C85_{1}$		001	002	'Fr.Horn 2	2	
$C85_{2}$		008	002	'Fr HornSolo	1	
$C85_{3}$		016	002	'Horn Orch	2	
$C85_{4}$		126	002	+Brass 2	2	
$C85_{5}$		127	002	+Guitar 2	1	
C86.	062	000	002	'Brass 1	1	
$C86_{1}$		008	002	'Brass 2	2	
$C86_{2}$		016	002	'Brass Fall	1	
$C86_{3}$		024	002	'Brass Oct	2	G-800
$C86_{4}$		126	002	+Brass 2	2	
$C86_{5}$		127	002	+Elec Gtr 1	1	
C87.	063	000	002	'SynthBrass1	2	
$C87_{1}$		001	002	'Poly Brass	2	
$C87_{2}$		008	002	'Syn Brass 3	2	
$C87_{3}$		009	002	'Quack Brass	2	
$C87_{4}$		016	002	'OctaveBrass	2	
$C87_{5}$		126	002	+Brass 1	1	
$C87_{6}$		127	002	+Elec Gtr 2	1	
C88.	064	000	002	'Syn.Brass 2	2	
$C88_{1}$		001	002	'Soft Brass	2	
$C88_{2}$		008	002	'Syn Brass 4	1	
$C88_{3}$		016	002	'VeloBrass 1	2	
$C88_{4}$		017	002	'VeloBrass 2	2	
$C88_{5}$		126	002	+Orchest Hit	2	
$C88_{6}$		127	002	+Sitar	2	
REED						
D11.	065	000	002	'Soprano Sax	1	
$D11_{1}$		127	002	+Acou Bass 1	1	
D12.	066	000	002	'Alto Sax	1	
$D12_{1}$		008	002	'Hyper Alto	1	V-SW
$D12_{2}$		009	002	'Alto Sax 2	1	VSW G-800
$D12_{3}$		017	002	'Folk A.Sax	1	NIF
$D12_{4}$		018	002	'FolkA SaxVb	1	NIF
$D12_{5}$		127	002	+Acou Bass 2	1	
D13.	067	000	002	'Tenor Sax	2	
$D13_{1}$		001	002	'Tenor Sax 2	1	VSW G-800
$D13_{2}$		008	002	'BreathyTnr.	1	
$D13_{3}$		127	002	+Elec Bass 1	1	
D14	068	000	002	'BaritoneSax	1	
$D14_{1}$		127	002	+Elec Bass 2	1	
D15.	069	000	002	'Oboe	1	
$D15_{1}$		127	002	+Slap Bass 1	1	
D16.	070	000	002	'EnglishHorn	1	
$D16_{1}$		127	002	+Slap Bass 2	1	
D17.	071	000	002	'Bassoon	1	
$D17_{1}$		127	002	+Fretless 1	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
D18.	072	000	002	'Clarinet	1	
$D18_{1}$		008	002	'Bs Clarinet	1	
$D18_{2}$		016	002	'Folk Clarin	1	NIF
$D18_{3}$		017	002	'FolkClarnVb	1	NIF
$D18_{4}$		127	002	+Fretless 2	1	
PIPE						
D21.	073	000	002	'Piccolo	1	
$D21_{1}$		008	002	'Nay	1	G-800
$D21_{2}$		009	002	'Nay Oct	2	G-800
$D21_{3}$		127	002	+Flute 1	1	
D22.	074	000	002	'Flute	1	
$D22_{1}$		127	002	+Flute 2	1	
D23.	075	000	002	'Recorder	1	
$D23_{1}$		127	002	+Piccolo 1	1	
D24.	076	000	002	'Pan Flute	2	
$D24_{1}$		008	002	'Kawala	2	
$D24_{2}$		009	002	'Kawala 2	1	G-800
$D24_{3}$		010	002	'Kawala Oct	2	G-800
$D24_{4}$		127	002	+Piccolo 2	2	
D25.	077	000	002	'Bottle Blow	2	
$D25_{1}$		127	002	+Recorder	1	
D26.	078	000	002	'Shakuhachi	2	
$D26_{1}$		127	002	+Pan Pipes	1	
D27	079	000	002	'Whistle	1	
$D27_{1}$		127	002	+Sax 1	1	
D28.	080	000	002	'Ocarina	1	
$D28_{1}$		127	002	+Sax 2	1	
SYNTH LEAD						
D31.	081	000	002	'Square Wave	2	
$D31_{1}$		001	002	'Square	1	
$D31_{2}$		002	002	'Hollow Mini	1	
$D31_{3}$		003	002	'Mellow FM	2	
$D31_{4}$		004	002	'CC Solo	2	
$D31_{5}$		005	002	'Shmoog	2	
$D31_{6}$		006	002	'LM Square	2	
$D31_{7}$		008	002	'Sine Wave	1	
$D31_{8}$		127	002	+Sax 3	1	
D32.	082	000	002	'Saw Wave	2	
$D32_{1}$		001	002	'Saw	1	
$D32_{2}$		002	002	'Pulse Saw	2	
$D32_{3}$		003	002	'Feline GR	2	
$D32_{4}$		004	002	'Big Lead	2	
$D32_{5}$		005	002	'Velo Lead	2	
$D32_{6}$		006	002	'GR-300	2	
$D32_{7}$		007	002	'LA Saw	1	
$D32_{8}$		008	002	'Doctor Solo	2	
$D32_{9}$		016	002	'Waspy Synth	2	
$D32_{10}$		127	002	+Sax 4	1	
D33.	083	000	002	'SynCalliope	2	
$D33_{1}$		001	002	'Vent Synth	2	
$D33_{2}$		002	002	'PurePanLead	2	
$D33_{3}$		127	002	+Clarinet 1	1	
D34.	084	000	002	'ChifferLead	2	
$D34_{1}$		127	002	+Clarinet 2	1	
D35.	085	000	002	'Charang	2	
$D35_{1}$		008	002	'Dist.Lead	2	
$D35_{2}$		127	002	+Oboe	1	
D36.	086	000	002	'Solo Vox	2	
$D36_{1}$		127	002	+Engl Horn	1	
D37.	087	000	002	'5th Saw	2	
$D37_{1}$		001	002	'Big Fives	2	
$D37_{2}$		127	002	+Bassoon	1	
D38.	088	000	002	'Bass & Lead	2	
$D38_{1}$		001	002	'Big & Raw	2	
$D38_{2}$		002	002	'Fat & Perky	2	
$D38_{3}$		127	002	+Harmonica	1	
SYNTH PAD						
D41.	089	000	002	'Fantasia	2	
$D41_{1}$		001	002	'Fantasia 2	2	
$D41_{2}$		127	002	+Trumpet 1	1	
D42.	090	000	002	'Warm Pad	1	
$D42_{1}$		001	002	'Thick Pad	2	
$D42_{2}$		002	002	'Horn Pad	2	
$D42_{3}$		003	002	'RotaryStrng	2	
$D42_{4}$		004	002	'Soft Pad	2	
$D42_{5}$		127	002	+Trumpet 2	1	
D43.	091	000	002	'Polysynth	2	
$D43_{1}$		001	002	'80'sPolySyn	2	
$D43_{2}$		127	002	+Trombone 1	2	
D44.	092	000	002	'Space Voice	1	
$D44_{1}$		001	002	'Heaven II	2	
$D44_{2}$		127	002	+Trombone 2	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
D45	093	000	002	'Bowed Glass	2	
D45$_{1}$		127	002	+Fr Horn 1	2	
D46	094	000	002	'Metal Pad	2	
D46$_{1}$		001	002	'Tine Pad	2	
D46$_{2}$		002	002	'Panner Pad	2	
D46$_{3}$		127	002	+Fr Horn 2	2	
D47	095	000	002	'Halo Pad	2	
D47$_{1}$		127	002	+Tuba	1	
D48	096	000	002	'Sweep Pad	1	
D48$_{1}$		001	002	'Polar Pad	1	
D48$_{2}$		008	002	'Converge	1	
D48$_{3}$		009	002	'Shwimmer	2	
D48$_{4}$		010	002	'CelestialPd	2	
D48$_{5}$		127	002	+Brs Sect 1	1	

SYNTH SFX

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
D51	097	000	002	'Ice Rain	2	
D51$_{1}$		001	002	'Harmo Rain	2	
D51$_{2}$		002	002	'AfricanWood	2	
D51$_{3}$		008	002	'Clavi Pad	2	
D51$_{4}$		127	002	+Brs Sect 2	2	
D52	098	000	002	'Soundtrack	2	
D52$_{1}$		001	002	'Ancestral	2	
D52$_{2}$		002	002	'Prologue	2	
D52$_{3}$		008	002	'Rave	2	
D52$_{4}$		127	004	+Vibe 1	1	
D53	099	000	002	'Crystal	2	
D53$_{1}$		001	002	'Syn Mallet	1	
D53$_{2}$		002	002	'SoftCrystal	2	
D53$_{3}$	(099)	003	002	'Round Glock	2	
D53$_{4}$		004	002	'Loud Glock	2	
D53$_{5}$		005	002	'GlocknChime	2	
D53$_{6}$		006	002	'Clear Bells	2	
D53$_{7}$		007	002	'X'mas Bell	2	
D53$_{8}$		008	002	'Vibra Bells	2	
D53$_{9}$		009	002	'Digi Bells	2	
D53$_{10}$		016	002	'ChoralBells	2	
D53$_{11}$		017	002	'Air Bells	2	
D53$_{12}$		018	002	'Bell Harp	2	
D53$_{13}$		019	002	'Gamelimba	2	
D53$_{14}$		127	002	+Vibe 2	1	
D54	100	000	002	'Atmosphere	2	
D54$_{1}$		001	002	'Warm Atmos	2	
D54$_{2}$		002	002	'Nylon Harp	2	
D54$_{3}$		003	002	'Harpvox	2	
D54$_{4}$		004	002	'HollowRels	2	
D54$_{5}$		005	002	'NylonRhodes	2	
D54$_{6}$		006	002	'Ambient Pad	2	
D54$_{7}$		127	002	+Syn Mallet	1	
D55	101	000	002	'Brightness	2	
D55$_{1}$		127	002	+Windbell	2	
D56	102	000	002	'Goblin	2	
D56$_{1}$		001	002	'Goblinson	2	
D56$_{2}$		002	002	'50's Sci-Fi	2	
D56$_{3}$		127	002	+Glock	1	
D57	103	000	002	'Echo Drops	1	
D57$_{1}$		001	002	'Echo Bell	2	
D57$_{2}$		002	002	'Echo Pan	2	
D57$_{3}$		003	002	'Echo Pan 2	2	
D57$_{4}$		004	002	'Big Panner	2	
D57$_{5}$		005	002	'Reso Panner	2	
D57$_{6}$		006	002	'Water Piano	2	
D57$_{7}$		127	002	+Tube Bell	1	
D58	104	000	002	'Star Theme	2	
D58$_{1}$		001	002	'StarTheme 2	2	
D58$_{2}$		127	002	+Xylophone	1	

ETHNIC MISC

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
D61	105	000	002	'Sitar	1	
D61$_{1}$		001	002	'Sitar 2	2	
D61$_{2}$		002	002	'DetuneSitar	2	
D61$_{3}$		008	002	'Tambra	1	
D61$_{4}$		016	002	'Tamboura	2	
D61$_{5}$		127	002	+Marimba	1	
D62	106	000	002	'Banjo	1	
D62$_{1}$		001	002	'Muted Banjo	1	
D62$_{2}$		008	002	'Rabab	2	
D62$_{3}$		016	002	'Gopichant	2	
D62$_{4}$		024	002	'Oud	2	
D62$_{5}$		025	002	'Oud 2	1	G-800
D62$_{6}$		026	002	'Oud Tremolo	1	G-800
D62$_{7}$		027	002	'Oud VSwitch	2	V-SW G-800
D62$_{8}$		028	002	'Oud&Strings	2	V-SW G-800
D62$_{9}$		127	002	+Koto	1	
D63	107	000	002	'Shamisen	1	
D63$_{1}$		001	002	'Tsugaru	2	
D63$_{2}$		127	002	+Sho	2	
D64	108	000	002	'Koto	1	
D64$_{1}$		008	002	'Taisho Koto	1	
D64$_{2}$		016	002	'Kanoon	2	
D64$_{3}$		017	002	'Kanoon 2	1	G-800
D64$_{4}$		018	002	'Kanoon Oct	2	G-800
D64$_{5}$		019	002	'Knoon&Choir	2	V-SW G-800
D64$_{6}$		127	002	+Shakuhachi	2	
D65	109	000	002	'Kalimba	1	
D65$_{1}$		127	002	+Whistle 1	2	
D66	110	000	002	'Bagpipe	1	
D66$_{1}$		008	002	'Mizmar	1	G-800
D66$_{2}$		009	002	'Mizmar Oct	2	G-800
D66$_{3}$		010	002	'Mizmar Dual	2	G-800
D66$_{4}$		127	002	+Whistle 2	1	
D67	111	000	002	'Fiddle	1	
D67$_{1}$		008	002	'Rababa	1	G-800
D67$_{2}$		127	002	+Bottleblow	2	
D68	112	000	002	'Shanai	1	
D68$_{1}$		001	002	'Shanai 2	1	V-SW
D68$_{2}$		008	002	'Pungi	1	
D68$_{3}$		016	002	'Hichiriki	2	
D68$_{4}$		127	002	+Breathpipe	1	

PERCUSSIVE

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
D71	113	000	002	'Tinkle Bell	1	
D71$_{1}$		008	002	'Bonang	1	
D71$_{2}$		009	002	'Gender	1	
D71$_{3}$		010	002	'GamelanGong	1	
D71$_{4}$		011	002	'St.Gamelan	2	
D71$_{5}$		016	002	'RAMA Cymbal	1	
D71$_{6}$		127	002	+Timpani	1	
D72	114	000	002	'Agogo	1	
D72$_{1}$		008	002	'Atarigane	1	
D72$_{2}$		127	002	+Melodic Tom	1	
D73	115	000	002	'Steel Drums	1	
D73$_{1}$		127	002	+Deep Snare	1	
D74	116	000	002	'Woodblock	1	
D74$_{1}$		008	002	'Castanets	1	
D74$_{2}$		127	002	+Elec Perc 1	1	
D75	117	000	002	'Taiko	1	
D75$_{1}$		008	002	'Concert BD	1	
D75$_{2}$		127	002	+Elec Perc 2	1	
D76	118	000	002	'Melo. Tom 1	1	
D76$_{1}$		001	002	'Real Tom	2	
D76$_{2}$		008	002	'Melo. Tom 2	1	
D76$_{3}$		009	002	'Rock Tom	2	
D76$_{4}$		127	002	+Taiko	1	
D77	119	000	002	'Synth Drum	1	
D77$_{1}$		008	002	'808 Tom	2	
D77$_{2}$		009	002	'Elec Perc	1	
D77$_{3}$		127	002	+Taiko Rim	1	
D78	120	00	002	'Reverse Cym	1	
D78$_{1}$		001	002	'ReverseCym2	1	
D78$_{2}$		008	002	'Rev Snare 1	1	
D78$_{3}$		009	002	'Rev Snare 2	1	
D78$_{4}$		016	002	'Rev Kick 1	1	
D78$_{5}$		017	002	'Rev ConBD	1	
D78$_{6}$		024	002	'Rev Tom 1	1	
D78$_{7}$		025	002	'Rev Tom 2	1	
D78$_{8}$		127	002	+Cymbal	1	

SFX

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
D81	121	000	002	'Gt FretNoiz	1	
D81$_{1}$		001	002	'Gt CutNoise	1	
D81$_{2}$		002	002	'String Slap	1	
D81$_{3}$		003	002	'Gt.CutNz. 2	1	
D81$_{4}$		004	002	'Dist CutNz	1	
D81$_{5}$		005	002	'Bass Slide	1	
D81$_{6}$		006	002	'Pick Scrape	1	
D81$_{7}$		127	002	+Castanets	1	
D82	122	000	002	'BreathNoise	1	
D82$_{1}$		001	002	'Fl.KeyClick	1	
D82$_{2}$		127	002	+Triangle	1	
D83	123	000	002	'Seashore	1	
D83$_{1}$		001	002	'Rain	1	
D83$_{2}$		002	002	'Thunder	1	
D83$_{3}$		003	002	'Wind	1	
D83$_{4}$		004	002	'Stream	2	
D83$_{5}$		005	002	'Bubble	2	
D83$_{6}$		127	002	+Orche Hit	1	
D84	124	000	002	'Bird	2	
D84$_{1}$		001	002	'Dog	1	
D84$_{2}$		002	002	'HorseGallop	1	
D84$_{3}$		003	002	'Bird 2	1	
D84$_{4}$		004	002	'Kitty	1	
D84$_{5}$		005	002	'Growl	1	
D84$_{6}$		127	002	+Telephone	1	
D85	125	000	002	'Telephone 1	1	
D85$_{1}$		001	002	'Telephone 2	1	
D85$_{2}$		002	002	'Creaking	1	
D85$_{3}$		003	002	'Door	1	
D85$_{4}$		004	002	'Scratch	1	
D85$_{5}$		005	002	'Wind Chimes	2	
D85$_{6}$		007	002	'Scratch 2	1	
D85$_{7}$		127	002	+Bird Tweet	1	
D86	126	000	002	'Helicopter	1	
D86$_{1}$		001	002	'Car-Engine	1	
D86$_{2}$		002	002	'Car-Stop	1	
D86$_{3}$		003	002	'Car-Pass	1	
D86$_{4}$		004	002	'Car-Crash	2	
D86$_{5}$		005	002	'Siren	1	
D86$_{6}$		006	002	'Train	1	
D86$_{7}$		007	002	'Jetplane	2	
D86$_{8}$		008	002	'Starship	2	
D86$_{9}$		009	002	'Burst Noise	2	
D86$_{10}$		127	002	+OneNote Jam	1	
D87	127	000	002	'Applause	2	
D87$_{1}$		001	002	'Laughing	1	
D87$_{2}$		002	002	'Screaming	1	
D87$_{3}$		003	002	'Punch	1	
D87$_{4}$		004	002	'Heart Beat	1	
D87$_{5}$		005	002	'Footsteps	1	
D87$_{6}$		006	002	'Applause 2	2	
D87$_{7}$		127	002	+Water Bell	2	
D88	128	000	002	'Gun Shot.	1	
D88$_{1}$		001	002	'Machine Gun	1	
D88$_{2}$		002	002	'Lasergun	1	
D88$_{3}$		003	002	'Explosion	2	
D88$_{4}$		127	002	+Jungle Tune	2	

- NIF= New Italian Folk

13.3 SC-55 Map & CM-64 Tones (banques E & F)

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
PIANO						
E11	001	000	001	"Piano 1	1	
E111		008	001	"Piano 1w	1	
E112		016	001	"Piano 1d	1	
E113		126	001	+Piano 2	1	
E114		127	001	+Acou Piano1	1	
E12	002	000	001	"Piano 2	1	
E121		008	001	"Piano 2w	1	
E122		126	001	+Piano 2	1	
E123		127	001	+Acou Piano2	1	
E13	003	000	001	"Piano 3	1	
E131		008	001	"Piano 3w	1	
E132		126	001	+Piano 2	1	
E133		127	001	+Acou Piano3	1	
E14	004	000	001	"Honky-tonk	2	
E141		008	001	"HonkyTonk w	2	
E142		126	001	+Honky-tonk	2	
E143		127	001	+Elec Piano1	1	
E15	005	000	001	"E Piano 1	1	
E151		008	001	"Detuned EP1	2	
E152		016	001	"E.Piano 1v	2	
E153		024	001	"60s E Piano	1	
E154		126	001	+Piano 1	1	
E155		127	001	+Elec Piano2	1	
E16	006	000	001	"E Piano 2	1	
E161		008	001	"Detuned EP2	2	
E162		016	001	"E Piano 2v	2	
E163		126	001	+Piano 2	1	
E164		127	001	+Elec Piano3	1	
E17	007	000	001	"Harpsichord	1	
E171		008	001	"Coupled Hps	2	
E172		016	001	"Harpsi w	1	
E173		024	001	"Harpsi.o	2	
E174		126	001	+Piano 2	1	
E175		127	001	+Elec Piano4	1	
E18	008	000	001	"Clav.	1	
E181		126	001	+E Piano 1	1	
E182		127	001	+Honkytonk	2	
CHROMATIC PERCUSSION						
E21	009	000	001	"Celesta	1	
E211		126	001	+Detuned EP1	2	
E212		127	001	+Elec Org 1	1	
E22	010	000	001	"Glockenspl	1	
E221		126	001	+E.Piano 2	1	
E222		127	001	+Elec Org 2	2	
E23	011	000	001	"Music Box	1	
E231		126	001	+Steel Gt	1	
E232		127	001	+Elec Org 3	1	
E24	012	000	001	"Vibraphone	1	
E241		008	001	"Vib.w	1	
E242		126	001	+Steel Gt	1	
E243		127	001	+Elec Org 4	1	
E25	013	000	001	"Marimba	1	
E251		008	001	"Marimba w	1	
E252		126	001	+12-str.Gt	2	
E253		127	001	+Pipe Org 1	2	
E26	014	000	001	"Xylophone	1	
E261		126	001	+Funk Gt	1	
E262		127	001	+Pipe Org 2	2	
E27	015	000	001	"Tubularbell	1	
E271		008	001	"Church Bell	1	
E272		009	001	"Carillon	1	
E273		126	001	+Muted Gt	1	
E274		127	001	+Pipe Org3	2	
E28	016	000	001	"Santur	1	
E281		126	001	+Slap Bass 1	1	
E282		127	001	+Accordion	2	
ORGAN						
E31	017	000	001	"Organ 1	1	
E311		008	001	"Detuned Or1	2	
E312		016	001	"60's Organ1	1	
E313		032	001	"Organ 4	2	
E314		126	001	+Slap Bass 1	1	
E315		127	001	+Harpsi 1	1	
E32	018	000	001	"Organ 2	1	
E321		008	001	"Detuned Or2	2	
E322		032	001	"Organ 5	2	
E323		126	001	+Slap Bass 1	1	
E324		127	001	+Harpsi 2	2	
E33	019	000	001	"Organ 3	2	
E331		126	001	+Slap Bass 1	1	
E332		127	001	+Harpsi 3	1	
E34	020	000	001	"Church Org1	1	
E341		008	001	"Church Org2	2	
E342		016	001	"Church Org3	2	
E343		126	001	+Slap Bass 2	1	
E344		127	001	+Clavi 1	1	
E35	021	000	001	"Reed Organ	1	
E351		126	001	+Slap Bass 2	1	
E352		127	001	+Clavi 2	1	
E36	022	000	001	"Accordion F	2	
E361		008	001	"Accordion I	2	
E362		126	001	+Slap Bass 2	1	
E363		127	001	+Clavi 3	1	
E37	023	000	001	"Harmonica	1	
E371		126	001	+Slap Bass 2	1	
E372		127	001	+Celesta 1	1	
E38	024	000	001	"Bandoneon	2	
E381		126	001	+Fingered Bs	1	
E382		127	001	+Celesta 2	1	
GUITAR						
E41	025	000	001	"Nylon Gt	1	
E411		008	001	"Ukulele	1	
E412		016	001	"Nylon Gt.o	2	
E413		032	001	"Nylon Gt 2	1	
E414		126	001	+Fingered Bs	1	
E415		127	001	+Syn Brass 1	2	
E42	026	000	001	"Steel Gt	1	
E421		008	001	"12-str.Gt	2	
E422		016	001	"Mandolin	1	
E423		126	001	+Picked Bass	1	
E424		127	001	+Syn Brass 2	2	
E43	027	000	001	"Jazz Gt	1	
E431		008	001	"Hawaiian Gt	1	
E432		126	001	+Picked Bass	1	
E433		127	001	+Syn Brass3	2	
E44	028	000	001	"Clean Gt.	1	
E441		008	001	"Chorus Gt	2	
E442		126	001	+Fretless Bs	1	
E443		127	001	+Syn Brass4	2	
E45	029	000	001	"Muted Gt	1	
E451		008	001	"Funk Gt	1	
E452		016	001	"Funk Gt 2	1	V-SW
E453		126	001	+Acoustic Bs	1	
E454		127	001	+Syn Bass 1	1	
E46	030	000	001	"OverdriveGt	1	
E461		126	001	+Choir Aahs	1	
E462		127	001	+Syn Bass 2	2	
E47	031	000	001	"Dist Gt	1	
E471		008	001	"Feedback Gt	2	
E472		126	001	+Choir Aahs	1	
E473		127	001	+Syn Bass3	2	
E48	032	000	001	"Gt Harmonix	1	
E481		008	001	"Gt Feedback	1	
E482		126	001	+Choir Aahs	1	
E483		127	001	+Syn Bass4	1	
BASS						
E51	033	000	001	"Acoustic Bs	1	
E511		126	001	+Choir Aahs	1	
E512		127	001	+Fantasy	2	
E52	034	000	001	"Fingered Bs	1	
E521		126	001	+SlowStrings	1	
E522		127	001	+Harmo Pan	2	
E53	035	000	001	"Picked Bass	1	
E531		126	001	+Strings	1	
E532		127	001	+Chorale	1	
E54	036	000	001	"Fretless Bs.	1	
E541		126	001	+SynStrings3	2	
E542		127	001	+Glasses	2	
E55	037	000	001	"Slap Bass 1	1	
E551		126	001	+SynStrings3	2	
E552		127	001	+Soundtrack	2	
E56	038	000	001	"Slap Bass 2	1	
E561		126	001	+Organ 1	1	
E562		127	001	+Atmosphere	2	
E57	039	000	001	"Syn Bass 1	1	
E571		001	001	"Syn.Bass101	1	
E572		008	001	"Syn Bass 3	1	
E573		126	001	+Organ 1	1	
E574		127	001	+Warm Bell	2	
E58	040	000	001	"Syn Bass 2	2	
E581		008	001	"Syn Bass 4	2	
E582		016	001	"Rubber Bass	2	
E583		126	001	+Organ 1	1	
E584		127	001	+Funny Vox	1	
ORCHESTRA						
E61	041	000	001	"Violin	1	
E611		008	001	"Slow Violin	1	
E612		126	001	+Organ 2	1	
E613		127	001	+Echo Bell	2	
E62	042	000	001	"Viola	1	
E621		126	001	+Organ 1	1	
E622		127	001	+Ice Rain	2	
E63	043	000	001	"Cello	1	
E631		1260	001	+Organ 1	1	
E632		127	001	+Oboe 2001	2	
E64	044	000	001	"Contrabass	1	
E641		126	001	+Organ 2	1	
E642		127	001	+Echo Pan	2	
E65	045	000	001	"Tremolo Str	1	
E651		126	001	+Organ 2	1	
E652		127	001	+Doctor Solo	2	
E66	046	000	001	"Pizzicato	1	
E661		126	001	+Organ 2	1	
E662		127	001	+School Daze	1	
E67	047	000	001	"Harp	1	
E671		126	001	+Trumpet	1	
E672		127	001	+Bellsinger	1	
E68	048	000	001	"Timpani	1	
E681		126	001	+Trumpet	1	
E682		127	001	+Square Wave	2	
ENSEMBLE						
E71	049	000	001	"Strings	1	
E711		008	001	"Orchestra	2	
E712		126	001	+Trombone	1	
E713		127	001	+Str Sect 1	1	
E72	050	000	001	"SlowStrings	1	
E721		126	001	+Trombone	1	
E722		127	001	+Str Sect 2	1	
E73	051	000	001	"SynStrings1	1	
E731		008	001	"SynStrings3	2	
E732		126	001	+Trombone	1	
E733		127	001	+Str Sect3	1	
E74	052	000	001	"SynStrings2	2	
E741		126	001	+Trombone	1	
E742		127	001	+Pizzicato	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
E75..	053	000	001	"Choir Aahs	1	
E751		032	001	"Choir Aahs2	1	
E752		126	001	+Trombone	1	
E753		127	001	+Violin 1	1	
E76..	054	000	001	"Voice Oohs	1	
E761		126	001	+Trombone	1	
E762		127	001	+Violin 2	1	
E77..	055	000	001	"SynVox	1	
E771		126	001	+Alto Sax	1	
E772		127	001	+Cello 1	1	
E78..	056	000	001	"Orchest Hit	2	
E781		126	001	+Tenor Sax	1	
E782		127	001	+Cello 2	1	

BRASS

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
E81..	057	000	001	"Trumpet	1	
E811		126	001	+BaritoneSax	1	
E812		127	001	+Contrabass	1	
E82..	058	000	001	"Trombone	1	
E821		001	001	"Trombone 2	2	
E822		126	001	+Alto Sax	1	
E823		127	001	+Harp 1	1	
E83..	059	000	001	"Tuba	1	
E831		126	001	+Brass 1	1	
E832		127	001	+Harp 2	1	
E84..	060	000	001	"MuteTrumpet	1	
E841		126	001	+Brass 1	1	
E842		127	001	+Guitar 1	1	
E85..	061	000	001	"French Horn	2	
E851		001	001	"Fr.Horn 2	2	
E852		126	001	+Brass 2	2	
E853		127	001	+Guitar 2	1	
E86..	062	000	001	"Brass 1	1	
E861		008	001	"Brass 2	2	
E862		126	001	+Brass 2	2	
E863		127	001	+Elec Gtr 1	1	
E87..	063	000	001	"Syn Brass 1	2	
E871		008	001	"Syn Brass 3	2	
E872		016	001	"Analog Brs1	2	
E873		126	001	+Brass 1	1	
E874		127	001	+Elec Gtr 2	1	
E88..	064	000	001	"Syn Brass 2	2	
E881		008	001	"Syn Brass 4	1	
E882		016	001	"Analog Brs2	2	
E883		126	001	+Orchest Hit	2	
E884		127	001	+Sitar	2	

REED

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
F11..	065	000	001	"Soprano Sax	1	
F111		127	001	+Acou Bass 1	1	
F12.	066	000	001	"Alto Sax	1	
F121		127	001	+Acou Bass 2	1	
F13..	067	000	001	"Tenor Sax	1	
F131		127	001	+Elec Bass 1	1	
F14...	068	000	001	"BaritoneSax	1	
F141		127	001	+Elec Bass 2	1	
F15...	069	000	001	"Oboe	1	
F151		127	001	+Slap Bass 1	1	
F16..	070	000	001	"EnglishHorn	1	
F161		127	001	+Slap Bass 2	1	
F17..	071	000	001	"Bassoon.	1	
F171		127	001	+Fretless 1	1	
F18..	072	000	001	"Clarinet.	1	
F181		127	001	+Fretless 2	1	

PIPE

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
F21...	073	000	001	"Piccolo	1	
F211		127	001	+Flute 1	1	
F22...	074	000	001	"Flute	1	
F221		127	001	+Flute 2	1	
F23..	075	000	001	"Recorder	1	
F231		127	001	+Piccolo 1	1	
F24..	076	000	001	"Pan Flute	1	
F241		127	001	+Piccolo 2	2	
F25...	077	000	001	"Bottle Blow	2	
F251		127	001	+Recorder	1	
F26...	078	000	001	"Shakuhachi	2	
F261		127	001	+Pan Pipes	1	
F27..	079	000	001	"Whistle	1	
F271		127	001	+Sax 1	1	
F28..	080	000	001	"Ocarina	1	
F281		127	001	+Sax 2	1	

SYNTH LEAD

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
F31.	081	000	001	"Square Wave	2	
F311		001	001	"Square	1	
F312		008	001	"Sine Wave	1	
F313		127	001	Sax 3	1	
F32.	082	000	001	"Saw Wave	2	
F321		001	001	"Saw	1	
F322		008	001	"Doctor Solo	2	
F323		127	001	+Sax 4	1	
F33..	083	000	001	"SynCalliope	2	
F331		127	001	+Clarinet 1	1	
F34..	084	000	001	"ChifferLead	2	
F341		127	001	+Clarinet 2	1	
F35..	085	000	001	"Charang	2	
F351		127	001	+Oboe	1	
F36..	086	000	001	"Solo Vox	2	
F361		127	001	+Engl Horn	1	
F37.	087	000	001	"5th Saw	2	
F371		127	001	+Bassoon	1	
F38.	088	000	001	"Bass & Lead	2	
F381		127	001	+Harmonica	1	

SYNTH PAD

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
F41	089	000	001	"Fantasia	2	
F411		127	001	+Trumpet 1	1	
F42..	090	000	001	"Warm Pad	1	
F421		127	001	+Trumpet 2	1	
F43.	091	000	001	"Polysynth	2	
F431		127	001	+Trombone 1	2	
F44..	092	000	001	"Space Voice	1	
F441		127	001	+Trombone 2	2	
F45.	093	000	001	"Bowed Glass	2	
F451		127	001	+Fr Horn 1	2	
F46.	094	000	001	"Metal Pad	2	
F461		127	001	+Fr Horn 2	2	
F47.	095	000	001	"Halo Pad	2	
F471		127	001	+Tuba	1	
F48..	096	000	001	"Sweep Pad	1	
F481		127	001	+Brs Sect 1	1	

SYNTH SFX

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
F51..	097	000	001	"Ice Rain	2	
F511		127	001	+Brs Sect 2	2	
F52.	098	000	001	"Soundtrack	2	
F521		127	001	+Vibe 1	1	
F53.	099	000	001	"Crystal	2	
F531		001	001	"Syn Mallet	1	
F532		127	001	+Vibe 2	1	
F54..	100	000	001	"Atmosphere	2	
F541		127	001	+Syn Mallet	1	
F55..	101	000	001	"Brightness	2	
F551		127	001	+Windbell	2	
F56..	102	000	001	"Goblin	2	
F561		127	001	+Glock	1	
F57..	103	000	001	"Echo Drops	1	
F571		001	001	"Echo Bell	2	
F572		002	001	"Echo Pan	2	
F573		127	001	+Tube Bell	1	
F58.	104	000	001	"Star Theme	2	
F581		127	001	+Xylophone	1	

ETHNIC MISC

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
F61.	105	000	001	"Sitar	1	
F611		001	001	"Sitar 2	2	
F612		127	001	+Marimba	1	
F62.	106	000	001	"Banjo	1	
F621		127	001	+Koto	1	
F63.	107	000	001	"Shamisen	1	
F631		127	001	+Sho	2	
F64..	108	000	001	"Koto	1	
F641		008	001	"Taisho Koto	2	
F642		127	001	+Shakuhachi	2	
F65.	109	000	001	"Kalimba.	1	
F651		127	001	+Whistle 1	2	
F66..	110	000	001	"Bagpipe.	1	
F661		127	001	+Whistle 2	1	
F67.	111	000	001	"Fiddle.	1	
F671		127	001	+Bottleblow	2	
F68.	112	000	001	"Shanai	1	
F681		127	001	+Breathpipe	1	

PERCUSSIVE

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
F71.	113	000	001	"Tinkle Bell	1	
F711		127	001	+Timpani	1	
F72.	114	000	001	"Agogo	1	
F721		127	001	+Melodic Tom	1	
F73.	115	000	001	"Steel Drums	1	
F731		127	001	+Deep Snare	1	
F74.	116	000	001	"Woodblock	1	
F741		008	001	"Castanets	1	
F742		127	001	+Elec Perc 1	1	
F75.	117	000	001	"Taiko	1	
F751		008	001	"Concert BD	1	
F752		127	001	+Elec Perc 2	1	
F76.	118	000	001	"Melo Tom 1	1	
F761		008	001	"Melo Tom 2	1	
F762		127	001	+Taiko	1	
F77.	119	000	001	"Synth Drum	1	
F771		008	001	"808 Tom	1	
F772		009	001	"Elec Perc	1	
F773		127	001	+Taiko Rim	1	
F78.	120	000	001	"Reverse Cym	1	
F781		127	001	+Cymbal	1	

SFX

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
F81.	121	000	001	"Gt FretNoiz	1	
F811		001	001	"Gt CutNoise	1	
F812		002	001	"String Slap	1	
F813		127	001	+Castanets	1	
F82.	122	000	001	"BreathNoise	1	
F821		001	001	"Fl KeyClick	1	
F822		127	001	+Triangle	1	
F83.	123	000	001	"Seashore	1	
F831		001	001	"Rain	1	
F832		002	001	"Thunder	1	
F833		003	001	"Wind	1	
F834		004	001	"Stream	2	
F835		005	001	"Bubble	2	
F836		127	001	+Orche Hit	1	
F84.	124	000	001	"Bird	2	
F841		001	001	"Dog	1	
F842		002	001	"HorseGallop	1	
F843		003	001	"Bird 2	1	
F844		127	001	+Telephone	1	
F85.	125	000	001	"Telephone 1	1	
F851		001	001	"Telephone 2	1	
F852		002	001	"Creaking	1	
F853		003	001	"Door	1	
F854		004	001	"Scratch	1	
F855		005	001	"Wind Chimes	2	
F856		127	001	+Bird Tweet	1	
F86..	126	000	001	"Helicopter	1	
F861		001	001	"Car-Engine	1	
F862		002	001	"Car-Stop	1	
F863		003	001	"Car-Pass	1	
F864		004	001	"Car-Crash	2	
F865		005	001	"Siren	1	
F866		006	001	"Train	1	
F867		007	001	"Jetplane	2	
F868		008	001	"Starship	2	
F869		009	001	"Burst Noise	2	
F8610		127	001	+OneNote Jam	1	
F87.	127	000	001	"Applause	2	
F871		001	001	"Laughing	1	
F872		002	001	"Screaming	1	
F873		003	001	"Punch	1	
F874		004	001	"Heart Beat	1	
F875		005	001	"Footsteps	1	
F876		127	001	+Water Bell	2	
F88.	128	000	001	"Gun Shot.	1	
F881		001	001	"Machine Gun	1	
F882		002	001	"Lasergun	1	
F883		003	001	"Explosion	2	
F884		127	001	+Jungle Tune	2	

13.4. Drum Sets

	CC32= 3	PC1 STANDARD 1	PC2 STANDARD 2 #	PC3 STANDARD 3	PC9 ROOM #	PC10 Hip-Hop
	22	MC-500 Beep 1	←	←	←	←
	23	MC-500 Beep 2	←	←	←	←
C1	24	Concert SD	←	←	←	←
	25	Snare Roll	←	←	←	←
	26	Finger Snap 2	Finger Snap	←	Finger Snap	←
	27	High Q	←	←	←	←
	28	Slap	←	←	←	←
	29	Scratch Push [EXC7]	←	←	←	Scratch Push 2 [EXC7]
	30	Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	Scratch Pull 2 [EXC7]
	31	Sticks	←	←	←	←
	32	Square Click	←	←	←	←
	33	Metronome Click	←	←	←	←
	34	Metronome Bell	←	←	←	←
	35	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Standard 3 Kick 2	Room Kick 2	Hip-Hop Kick 2
C2	36	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	[RND] Kick	Room Kick 1	Hip-Hop Kick 1
	37	Side Stick	←	←	←	TR-808 Rim Shot
	38	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	[RND] Snare	Room Snare 1	Rap Snare
	39	Hand Clap	TR-808 Hand Clap	[RND] Hand Clap *	TR-808 Hand Clap	←
	40	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Standard 3 Snare 2	Room Snare 2	Hip-Hop Snare 2
	41	Low Tom 2	←	←	Room Low Tom 2 *	TR-909 Low Tom 2
	42	Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 3 [EXC1]	Closed Hi-Hat 3 [EXC1]
	43	Low Tom 1 *	←	←	Room Low Tom 1 *	TR-909 Low Tom 1
	44	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Pedal Hi-Hat [EXC1]	Room Pedal Hi-Hat [EXC1]	Room Pedal Hi-Hat [EXC1]
	45	Mid Tom 2	←	←	Room Mid Tom 2 *	TR-909 Mid Tom 2
	46	Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]
	47	Mid Tom 1 *	←	←	Room Mid Tom 1 *	TR-909 Mid Tom 1
C3	48	High Tom 2 *	←	←	Room High Tom 2 *	TR-909 High Tom 2
	49	Crash Cymbal1	←	[RND] Crash Cymbal	←	TR-909 Crash Cymbal
	50	High Tom 1 *	←	←	Room High Tom 1 *	TR-909 High Tom 1
	51	Ride Cymbal 1	←	[RND] Ride Cymbal 1 *	←	←
	52	Chinese Cymbal	←	←	←	Reverse Cymbal
	53	Ride Bell	←	[RND] Ride Bell	←	←
	54	Tambourine	←	←	←	Shake Tambourine
	55	Splash Cymbal	←	←	←	←
	56	Cowbell	←	←	←	TR-808 Cowbell
	57	Crash Cymbal 2	←	←	←	←
	58	Vibra-slap	←	←	←	←
	59	Ride Cymbal 2	←	[RND] Ride Cymbal 2 *	←	←
C4	60	High Bongo	←	←	←	←
	61	Low Bongo	←	←	←	←
	62	Mute High Conga	←	←	←	←
	63	Open High Conga	←	←	←	←
	64	Open Low Conga	←	←	←	←
	65	High Timbale	←	←	←	←
	66	Low Timbale	←	←	←	←
	67	High Agogo	←	←	←	←
	68	Low Agogo	←	←	←	←
	69	Cabasa	←	←	←	←
	70	Maracas	←	←	←	TR-808 Maracas
	71	Short High Whistle [EXC2]	←	←	←	←
C5	72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←
	73	Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←
	74	Long Guiro [EXC3]	←	←	←	CR-78 Guiro [EXC3]
	75	Claves	←	←	←	TR-808 Claves
	76	High Wood Block	←	←	←	←
	77	Low Wood Block	←	←	←	←
	78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	High Hoo [EXC4]
	79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	Low Hoo [EXC4]
	80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	Electric Mute Triangle
	81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	Electric Open Triangle
	82	Shaker	←	←	←	TR-626 Shaker
	83	Jingle Bell	←	←	←	←
C6	84	Bell Tree	Bar Chimes	←	←	←
	85	Castanets	←	←	←	←
	86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←
	87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←
	88	Applause 2	←	←	←	Small Club 1 *
	89	---	---	---	---	---
	90	---	---	---	---	---
	91	---	---	---	---	---
	92	---	---	---	---	---
	93	---	---	---	---	---
	94	---	---	---	---	---
	95	---	---	---	---	---
C7	96	---	---	---	---	---

↑ Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1
\# : Same Drum Set as CC32= 2

MANUEL DE RÉFÉRENCE

CC32= 3	PC 11 JUNGLE	PC 12 TECHNO	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC #	PC 26 TR-808
22	←	←	←	←	←
23	←	←	←	←	←
C1 24	←	←	←	←	←
25	←	←	←	←	←
26	←	←	←	Finger Snap	←
27	←	←	←	←	←
28	←	←	←	←	←
29	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	← [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]
30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	← [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]
31	←	←	←	←	←
32	←	←	←	←	←
33	←	←	←	←	←
34	←	←	←	←	←
35	Jungle Kick 2	Techno Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2	TR-808 Kick 2
C2 36	Jungle Kick 1	Techno Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1 *	TR-808 Kick 1
37	←	TR-808 Rim Shot	←	←	TR-808 Rim Shot
38	Jungle Snare 1	Techno Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1	TR-808 Snare 1
39	Hand Clap 2	TR-707 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap
40	Jungle Snare 2	Techno Snare 2	Power Snare 2	Electric Snare 2	TR-808 Snare 2
41	TR-909 Low Tom 2	TR-808 Low Tom 2 *	Power Low Tom 2 *	Electric Low Tom 2 *	TR-808 Low Tom 2 *
42	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	←	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
43	TR-909 Low Tom 1	TR-808 Low Tom 1 *	Power Low Tom 1 *	Electric Low Tom 1 *	TR-808 Low Tom 1 *
44	Jungle Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	←	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
45	TR-909 Mid Tom 2	TR-808 Mid Tom 2 *	Power Mid Tom 2 *	Electric Mid Tom 2 *	TR-808 Mid Tom 2 *
46	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]	←	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
47	TR-909 Mid Tom 1	TR-808 Mid Tom 1 *	Power Mid Tom 1 *	Electric Mid Tom 1 *	TR-808 Mid Tom 1 *
C3 48	TR-909 High Tom 2	TR-808 High Tom 2 *	Power High Tom 2 *	Electric High Tom 2 *	TR-808 High Tom 2 *
49	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	←	←	TR-808 Crash Cymbal
50	TR-909 High Tom 1	TR-808 High Tom 1 *	Power High Tom 1 *	Electric High Tom 1 *	TR-808 High Tom 1 *
51	←	←	←	←	TR-606 Ride Cymbal
52	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	←	Reverse Cymbal	←
53	←	←	←	←	←
54	Shake Tambourine	Shake Tambourine	←	←	CR-78 Tambourine
55	←	←	←	←	←
56	TR-808 Cowbell	TR-808 Cowbell	←	←	TR-808 Cowbell
57	←	TR-909 Crash Cymbal	←	←	TR-909 Crash Cymbal
58	←	←	←	←	←
59	←	←	←	←	Ride Cymbal Edge
C4 60	←	CR-78 High Bongo	←	←	CR-78 High Bongo
61	←	CR-78 Low Bongo	←	←	CR-78 Low Bongo
62	←	TR-808 Mute High Conga	←	←	TR-808 Mute High Conga
63	←	TR-808 Open High Conga	←	←	TR-808 Open High Conga
64	←	TR-808 Open Low Conga	←	←	TR-808 Open Low Conga
65	←	←	←	←	←
66	←	←	←	←	←
67	←	←	←	←	←
68	←	←	←	←	←
69	←	←	←	←	←
70	TR-808 Maracas	TR-808 Maracas	←	←	TR-808 Maracas
71	←	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←	←
73	←	←	←	←	←
74	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	←	←	CR-78 Guiro [EXC3]
75	TR-808 Claves	TR-808 Claves	←	←	TR-808 Claves
76	←	←	←	←	←
77	←	←	←	←	←
78	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	←	←	High Hoo [EXC4]
79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	←	←	Low Hoo [EXC4]
80	Electric Mute Triangle	Electric Mute Triangle	←	←	Electric Mute Triangle
81	Electric Open Triangle	Electric Open Triangle	←	←	Electric Open Triangle
82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	←	←	TR-626 Shaker
83	←	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←	←
85	←	←	←	←	←
86	←	←	←	←	←
87	←	←	←	←	←
88	Small Club 1 *	←	←	Small Club 1 *	Small Club 1 *
89	---	---	---	---	---
90	---	---	---	---	---
91	---	---	---	---	---
92	---	---	---	---	---
93	---	---	---	---	---
94	---	---	---	---	---
95	---	---	---	---	---
C7 96	---	---	---	---	---

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices
← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously
[88] : Same sound as for CC32= 2
[55] : Same sound as for CC32= 1
: Same Drum Set as CC32= 2

CC32= 3	PC 27 DANCE	PC 28 CR-78	PC 29 TR-606	PC 30 TR-707
22	←	←	←	←
23	←	←	←	←
C1 24	←	←	←	←
25	←	←	←	←
26	Finger Snap	←	←	←
27	←	←	←	←
28	←	←	←	←
29	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]
30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]
31	←	←	←	←
32	←	←	←	←
33	←	←	←	←
34	←	←	←	←
35	TR-909 Kick 1	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	TR-707 Kick 2
C2 36	Electric Kick 2	CR-78 Kick 1	TR-606 Kick 1	TR-707 Kick 1
37	←	CR-78 Rim Shot	CR-78 Rim Shot	TR-707 Rim Shot
38	House Snare 1	CR-78 Snare 1	TR-606 Snare 1	TR-707 Snare 1
39	←	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap
40	Dance Snare 2	CR-78 Snare 2	TR-606 Snare 2	TR-707 Snare 2
41	Electric Low Tom 2 *	CR-78 Low Tom 2 *	TR-606 Low Tom 2	TR-707 Low Tom 2 *
42	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
43	Electric Low Tom 1 *	CR-78 Low Tom 1 *	TR-606 Low Tom 1	TR-707 Low Tom 1 *
44	TR-808 Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
45	Electric Mid Tom 2 *	CR-78 Mid Tom 2 *	TR-606 Mid Tom 2	TR-707 Mid Tom 2 *
46	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Open Hi-Hat [EXC1]
47	Electric Mid Tom 1 *	CR-78 Mid Tom 1 *	TR-606 Mid Tom 1	TR-707 Mid Tom 1 *
C3 48	Electric High Tom 2 *	CR-78 High Tom 2 *	TR-606 High Tom 2	TR-707 High Tom 2 *
49	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal
50	Electric High Tom 1 *	CR-78 High Tom 1 *	TR-606 High Tom 1	TR-707 High Tom 1 *
51	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-909 Ride Cymbal *
52	Reverse Cymbal	←	←	←
53	←	←	←	←
54	Shake Tambourine	CR-78 Tambourine	CR-78 Tambourine	Tambourine 2
55	←	←	←	←
56	TR-808 Cowbell	CR-78 Cowbell	CR-78 Cowbell	TR-808 Cowbell
57	←	TR-909 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	←
58	←	←	←	←
59	←	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge
C4 60	←	CR-78 High Bongo	CR-78 High Bongo	←
61	←	CR-78 Low Bongo	CR-78 Low Bongo	←
62	←	TR-808 Mute High Conga	TR-808 Mute High Conga	←
63	←	TR-808 Open High Conga	TR-808 Open High Conga	←
64	←	TR-808 Open Low Conga	TR-808 Open Low Conga	←
65	←	←	←	←
66	←	←	←	←
67	←	←	←	←
68	←	←	←	←
69	←	←	←	←
70	←	CR-78 Maracas	CR-78 Maracas	TR-808 Maracas
71	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←
73	←	←	←	←
74	←	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	←
75	←	CR-78 Claves	CR-78 Claves	←
76	←	←	←	←
77	←	←	←	←
78	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]
79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]
80	Electric Mute Triangle	CR-78 Low Beat [EXC5]	CR-78 Low Beat [EXC5]	Electric Mute Triangle
81	Electric Open Triangle	CR-78 High Beat [EXC5]	CR-78 High Beat [EXC5]	Electric Open Triangle
82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker
83	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←
85	←	←	←	←
86	←	←	←	←
87	←	←	←	←
88	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *
89	---	---	---	---
90	---	---	---	---
91	---	---	---	---
92	---	---	---	---
93	---	---	---	---
94	---	---	---	---
95	---	---	---	---
C7 96	---	---	---	---

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
[55] : Same sound as for CC32= 1
: Same Drum Set as CC32= 2

MANUEL DE RÉFÉRENCE

CC32= 3	PC 31 TR-909	PC 33 JAZZ	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA #
22	←	←	←	←
23	←	←	←	←
C1 24	←	←	←	←
25	←	←	←	←
26	←	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap
27	←	←	←	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
28	←	←	←	Pedal Hi-Hat [EXC1]
29	Scratch Push 2 [EXC7]	←	←	Open Hi-Hat 2 [EXC1]
30	Scratch Pull 2 [EXC7]	←	←	Ride Cymbal 1
31	←	←	←	←
32	←	←	←	←
33	←	←	←	←
34	←	←	←	←
35	Techno Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
C2 36	TR-909 Kick 1 *	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD 1
37	TR-909 Rim	←	←	←
38	TR-909 Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Snare 1	Concert SD
39	←	Hand Clap 2	Brush Slap	Castanets
40	TR-909 Snare2	Jazz Snare 2	Brush Snare 2	Concert SD
41	TR-909 Low Tom 2	←	Brush Low Tom 2 *	Timpani F
42	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	Brush Closed Hi-Hat [EXC1]	Timpani F#
43	TR-909 Low Tom 1	←	Brush Low Tom 1 *	Timpani G
44	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Timpani G#
45	TR-909 Mid Tom 2	←	Brush Mid Tom 2 *	Timpani A
46	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	Brush Open Hi-Hat [EXC1]	Timpani A#
47	TR-909 Mid Tom 1	←	Brush Mid Tom 1 *	Timpani B
C3 48	TR-909 High Tom 2	←	Brush High Tom 2 *	Timpani c
49	TR-909 Crash Cymbal	←	Brush Crash Cymbal	Timpani c#
50	TR-909 High Tom 1	←	Brush High Tom 1 *	Timpani d
51	TR-909 Ride Cymbal *	Ride Cymbal Inner	Ride Cymbal Inner	Timpani d#
52	←	←	←	Timpani e
53	←	←	Brush Ride Bell	Timpani f
54	Tambourine 2	←	←	←
55	←	←	←	←
56	TR-808 Cowbell	←	←	←
57	←	←	←	Concert Cymbal 2
58	←	←	←	←
59	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Concert Cymbal 1
C4 60	←	←	←	←
61	←	←	←	←
62	←	←	←	←
63	←	←	←	←
64	←	←	←	←
65	←	←	←	←
66	←	←	←	←
67	←	←	←	←
68	←	←	←	←
69	←	←	←	←
70	TR-808 Maracas	←	←	←
71	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←
73	←	←	←	←
74	CR-78 Guiro [EXC3]	←	←	←
75	TR-808 Claves	←	←	←
76	←	←	←	←
77	←	←	←	←
78	High Hoo [EXC4]	←	←	←
79	Low Hoo [EXC4]	←	←	←
80	Electric Mute Triangle	←	←	←
81	Electric Open Triangle	←	←	←
82	TR-626 Shaker	←	←	←
83	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←
85	←	←	←	←
86	←	←	←	←
87	←	←	←	←
88	←	Applause *	Applause *	Applause *
89	---	---	---	---
90	---	---	---	---
91	---	---	---	---
92	---	---	---	---
93	---	---	---	---
94	---	---	---	---
95	---	---	---	---
C7 96	---	---	---	---

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1
: Same Drum Set as CC32= 2.

CC32= 3	PC 50 ETHNIC #	PC 51 KICK & SNARE #	PC 53 ASIA	PC 54 CYMBAL&CLAPS
22	Finger Snap	CR-78 Kick 1	Gamelan Gong C#	---
23	Tambourine	CR-78 Kick 2	Gamelan Gong D#	---
C1 24	Castanets	TR-606 Kick1	Gamelan Gong G	---
25	Crash Cymbal 1	TR-707 Kick	Gamelan Gong A#	---
26	Snare Roll	TR-808 Kick	Gamelan Gong c	---
27	Concert SD	Hip-Hop Kick 2	Gamelan Gong c#	---
28	Concert Cymbal	TR-909 Kick 1 *	Gamelan Gong d#	---
29	Concert BD 1	Hip-Hop Kick 3	Gamelan Gong g	Reverse Open Hi-Hat
30	Jingle Bell	Hip-Hop Kick 1	Gamelan Gong a#	Reverse Closed Hi-Hat 1
31	Bell Tree	Jungle Kick 2	Gamelan Gong C	Reverse Closed Hi-Hat 2
32	Bar Chimes	Jungle Kick 1	Gender C#	Jungle Hi-Hat [EXC1]
33	Wadaiko *	Techno Kick 2	Gender D#	[55] Closed Hi-Hat [EXC1]
34	Wadaiko Rim *	Techno KicK 1	Gender G	[88] Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
35	Shime Taiko	Standard 1 Kick 2	Gender A#	[88] Closed Hi-Hat 3 [EXC1]
C2 36	Atarigane	Standard 1 Kick 1	Gender c	Closed Hi-Hat 4 [EXC1]
37	Hyoushigi	[88] Standard 1 Kick 1	Bonang C#	Closed Hi-Hat [EXC1]
38	Ohkawa	[88] Standard 1 Kick 2	Bonang D#	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
39	High Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 1	Bonang G	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]
40	Low Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 2	Bonang A#	[88] TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
41	Ban Gu	[55] Kick Drum1	Bonang c	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
42	Big Gong	[55] Kick Drum 2	Thai Gong	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]
43	Small Gong	[88] Soft Kick	Rama Cymbal	[55] Pedal Hi-Hat [EXC1]
44	Bend Gong	[88] Jazz Kick 1	Sagat Open [EXC7]	[88] Pedal Hi-Hat [EXC1]
45	Thai Gong	[88] Jazz Kick 2	Sagat Closed [EXC7]	Pedal Hi-Hat [EXC1]
46	Rama Cymbal	[55] Concert BD 1	Jaws Harp	Half-Open Hi-Hat 1 [EXC1]
47	Gamelan Gong	[88] Room Kick 1	Wadaiko *	Half-Open Hi-Hat 2 [EXC1]
C3 48	Udo Short [EXC1]	[88] Room Kick 2	Wadaiko Rim *	[55] Open Hi Hat [EXC1]
49	Udo Long [EXC1]	[88] Power Kick1	Taiko	[88] Open Hi-Hat 2 [EXC1]
50	Udo Slap	[88] Power Kick2	Shimedaiko	[88] Open Hi-Hat 3 [EXC1]
51	Bendir	[88] Electric Kick 2	Atarigane	Open Hi-Hat [EXC1]
52	Req Dum	[88] Electric Kick 1 *	Hyoushigi	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]
53	Req Tik	[55] Electric Kick	Ohkawa	TR-707 Open Hi-Hat [EXC1]
54	Tabla Te	[88] TR-808 Kick	High Kotsuzumi	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]
55	Tabla Na	[88] TR-909 Kick	Low Kotsuzumi	[88] TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
56	Tabla Tun	[88] Dance Kick	Yyoo Dude	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
57	Tabla Ge	[88] Standard 1 Snare 1	Buk	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]
58	Tabla Ge Hi	[88] Standard 1 Snare 2	Buk Rim	Crash Cymbal 1 [EXC3]
59	Talking Drum *	[88] Standard 2 Snare 1	Gengari p [EXC1]	Crash Cymbal 2 [EXC4]
C4 60	Bend Talking Drum *	[88] Standard 2 Snare 2	Gengari Mute Low [EXC1]	Crash Cymbal 3
61	Caxixi	[55] Snare Drum 2	Gengari f [EXC2]	Brush Crash Cymbal
62	Djembe	[55] Concert Snare	Gengari Mute High [EXC2]	Hard Crash Cymbal *
63	Djembe Rim	[88] Jazz Snare 1	Gengari Samll	TR-909 Crash Cymbal
64	Timbales Low	[88] Jazz Snare 2	Jang-Gu Che	TR-808 Crash Cymbal
65	Timbales Paila	[88] Room Snare 1	Jang-Gu Kun	Mute Crash Cymbal 1 [EXC3]
66	Timbales High	[88] Room Snare 2	Jang-Gu Rim	Mute Crash Cymbal 2 [EXC4]
67	Cowbell	[88] Power Snare 1	Jing p [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 1
68	High Bongo	[88] Power Snare 2	Jing f * [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 2
69	Low Bongo	[55] Galed Snare	Jing Mute [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 3
70	Mute High Conga	[88] Dance Snare 1	Asian Gong 1	Reverse TR-909 Crash Cymbal
71	Open High Conga	[88] Dance Snare 2	Big Gong	[55] Splash Cymbal
C5 72	Mute Low Conga	[88] Disco Snare	Small Gong	Splash Cymbal
73	Conga Slap	[88] Electric Snare 2	Pai Ban	[88] Ride Bell
74	Open Low Conga	[88] House Snare *	Ban Gu	[88] Brush Ride Bell
75	Conga Slide *	[55] Electric Snare 1	Tang Gu [EXC4]	[88] Ride Cymbal 1
76	Mute Pandiero	[88] Electric Snare 3 *	Tang Gu Mute [EXC4]	[88] Ride Cymbal 2
77	Open Pandiero	[88] TR-808 Snare 1	Shou Luo *	[88] Brush Ride Cymbal
78	Open Surdo [EXC2]	[88] TR-808 Snare 2 *	Bend Gong	Ride Cymbal Low Inner
79	Mute Surdo [EXC2]	[88] TR-909 Snare 1	Hu Yin Luo Low *	Ride Cymbal Mid Inner
80	Tamborim	[88] TR-909 Snare 2 *	Hu Yin Luo Mid [EXC5]	Ride Cymbal High Inner
81	High Agogo	[88] Brush Tap 1	Hu Yin Luo Mid Mute [EXC5]	Ride Cymbal Low Edge
82	Low Agogo	[88] Brush Tap 2	Hu Yin Luo High [EXC6]	Ride Cymbal Mid Edge
83	Shaker	[88] Brush Slap 1	Hu Yin Luo High Mute [EXC6]	Ride Cymbal High Edge
C6 84	High Whistle [EXC3]	[88] Brush Slap 2	Nao Bo	TR-606 Ride Cymbal
85	Low Whistle [EXC3]	[88] Brush Slap 3	Xiao Bo	TR-808 Ride Cymbal
86	Mute Cuica [EXC4]	[88] Brush Swirl 1	---	Chinese Cymbal 1
87	Open Cuica [EXC4]	[88] Brush Swirl 2	---	Chinese Cymbal 2
88	Mute Triangle [EXC5]	[88] Brush Long Swirl	---	[55] Hand Clap
89	Open Triangle [EXC5]	Standard 1 Snare 1	---	[88] Hand Clap 2
90	Short Guiro [EXC6]	Standard 1 Snare 2	---	[88] Hand Clap
91	Long Guiro [EXC6]	Standard Snare 3	---	Hand Clap
92	Cabasa Up	Rap Snare	---	Hand Clap 2
93	Cabasa Down	Hip-Hop Snare 2	---	TR-707 Hand Clap
94	Claves	Jungle Snare 1	---	---
95	High Wood Block	Jungle Snare 2	---	---
C7 96	Low Wood Block	Techno Snare 1	---	---

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
[55] : Same sound as for CC32= 1
: Same Drum Set as CC32= 2.

MANUEL DE RÉFÉRENCE

CC32= 3	PC 57 SFX		PC 58 RHYTHM FX #		PC 59 RHYTHM FX 2	
21	MC-500 Beep 1		---		---	
22	MC-500 Beep 2		---		---	
23	Guitar Slide		---		---	
C1 24	Guitar Wah		---		---	
25	Guitar Slap		---		---	
26	Chord Stroke Down		---		---	
27	Chord Stroke Up		---		---	
28	Biwa	*	---		---	
29	Phonograph Noise		---		---	
30	Tape Rewind		---		---	
31	Scratch Push 2	[EXC1]	---		---	
32	Scratch Pull 2	[EXC1]	---		---	
33	Cutting Noise 2 Up		---		---	
34	Cutting Noise 2 Down		---		---	
35	Distortion Guitar Cutting Noise Up		---		---	
C2 36	Distortion Guitar Cutting Noise Down		Reverse Kick 1		Reverse TR-707 Kick 1	
37	Bass Slide		Reverse Concert Bass Drum		Reverse TR-909 Kick 1	
38	Pick Scrape		Reverse Power Kick1		Reverse Hip-Hop Kick 1	
39	High Q		Reverse Electric Kick 1		Reverse Jungle Kick 2	
40	Slap		Reverse Snare 1		Reverse Techno Kick 2	
41	Scratch Push	[EXC7]	Reverse Snare 2		Reverse TR-606 Snare 2	
42	Scratch Pull	[EXC7]	Reverse Standard 1 Snare 1		Reverse CR-78 Snare 1	
43	Sticks		Reverse Sanre Drum 2		Reverse CR-78 Snare 2	
44	Square Click		Reverse Tight Snare		Reverse Jungle Snare 2	
45	Metronome Click		Reverse 808 Snare		Reverse Techno Snare 2	
46	Metronome Bell		Reverse Tom 1		Reverse TR-707 Snare	
47	Guitar Fret Noise		Reverse Tom 2		Reverse TR-606 Snare 1	
C3 48	Guitar Cutting Noise Up		Reverse Sticks		Reverse TR-909 Snare 1	
49	Guitar Cutting Noise Down		Reverse Slap		Reverse Hip-Hop Snare 2	
50	String Slap of Double Bass		Reverse Cymbal 1		Reverse Jungle Snare 1	
51	Flute Key Click Noise		Reverse Cymbal 2		Reverse House Snare	
52	Laughing		Reverse Open Hi-Hat		Reverse Closed Hi-Hat	
53	Screaming		Reverse Ride Cymbal		Reverse TR-606 Closed Hi-Hat	
54	Punch		Reverse CR-78 Open Hi-Hat		Reverse TR-707 Closed Hi-Hat	
55	Heart Beat		Reverse Closed Hi-Hat		Reverse TR-808 Closed Hi-Hat	
56	Footsteps 1		Reverse Gong		Reverse Jungle Hi-Hat	
57	Footsteps 2		Reverse Bell Tree		Reverse Tambourine 2	
58	Applause	*	Reverse Guiro		Reverse Shake Tambourine	
59	Door Creaking		Reverse Bendir		Reverse TR-808 Open Hi-Hat	
C4 60	Door		Reverse Gun Shot		Reverse TR-707 Open Hi-Hat	
61	Scratch		Reverse Scratch		Reverse Open Hi-Hat	
62	Wind Chimes	*	Reverse Laser Gun		Reverse TR-606 Open Hi-Hat	
63	Car Engine		Key Click		Reverse Hu Yin Luo	
64	Car Stop		Techno Thip		Reverse TR-707 Crash Cymbal	*
65	Car Passing		Pop Drop		Voice One	
66	Car Crash	*	Woody Slap		Reverse Voice One	
67	Siren		Distortion Kick	*	Voice Two	
68	Train		Syn. Drops		Reverse Voice Two	
69	Jetplane	*	Reverse Hi Q		Voice Three	
70	Helicopter		Pipe		Reverse Voice Three	
71	Starship	*	Ice Block		Voice Tah	
C5 72	Gun Shot		Digital Tambourine	*	Reverse Voice Tah	
73	Machine Gun		Alias		Voice Ou	
74	Laser Gun		Modulated Bell		Voice Au	
75	Explosion	*	Spark		Voice Whey	
76	Dog		Metallic Percussion		Frog Vpoce	*
77	Horse-Gallop		Velocity Noise FX		Reverse Yyoo Dude	
78	Birds	*	Stereo Noise Clap	*	Douby	
79	Rain		Swish		Reverse Douby	
80	Thunder		Slappy	*	Baert High	
81	Wind		Voice Ou		Baert Low	
82	Seashore		Voice Au		Bounce	
83	Stream	*	Hoo		Reverse bounce	
C6 84	Bubble	*	Tape Stop 1	*	Distortion Knock	
85	Kitty		Tape Stop 2	*	Guitar Slide	
86	Bird 2		Missile	*	Sub Marine	
87	Growl		Space Birds		Noise Attack	
88	←		Flying Monster		Space Worms	
89	Telephone 1		---		Emergency !	*
90	Telephone 2		---		Calculating...	*
91	Small Club 1	*	---		Saw LFO Saw	
92	Small Club 2	*	---		---	
93	Applause Wave	*	---		---	
94	Eruption		---		---	
95	Big Shot	*	---		---	
C7 96	Percussion Bang	*	---		---	

↑ Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1
\# : Same Drum Set as CC32= 2.

Note numbers 0-19 and 97-127 are assigned to the following sounds (not available for PC50 Ethnic, PC51 Asia, PC54 Cymbal&Claps, PC57 SFX, PC58 Rhythm FX, and PC59 Rhythm FX2):

CC32= 3	PC1 STANDARD 1 PC2 STANDARD 2 PC3 STANDARD 3 PC9 ROOM PC 17 POWER	PC10 Hip-Hop PC 11 JUNGLE PC 12 TECHNO PC 25 ELECTRONIC PC 26 TR-808 PC 27 DANCE PC 28 CR-78 PC 29 TR-606 PC 30 TR-707 PC 31 TR-909	PC 33 JAZZ PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA	PC 51 KICK & SNARE
C-1 0	[88] Standard 1 Kick 1	[88] Electric Kick 2	←	←	---
1	[88] Standard 1 Kick 2	[88] Electric Kick 1 *	←	←	---
2	[88] Standard 2 Kick 1	CR-78 Kick 1	←	←	---
3	[88] Standard 2 Kick 2	CR-78 Kick 2	←	←	---
4	[55] Kick Drum 1	TR-606 Kick1	←	←	---
5	[55] Kick Drum 2	TR-707 Kick 1	←	←	---
6	[88] Jazz Kick 1	[55] TR-808 Kick	←	←	---
7	[88] Jazz Kick 2	[88] TR-808 Kick	←	←	---
8	[88] Room Kick 1	TR-808 Kick 2	←	←	---
9	[88] Room Kick 2	[88] TR-909 Kick	←	←	---
10	[88] Power Kick 1	[88] Dance Kick	←	←	---
11	[88] Power Kick 2	Hip-Hop Kick 2	←	←	---
C0 12	[88] Electric Kick 2	TR-909 Kick 1 *	←	←	---
13	[88] Electric Kick 1 *	Hip-Hop Kick 3	←	←	---
14	[88] TR-808 Kick	Jungle Kick 1	←	←	---
15	[88] TR-909 Kick	Techno Kick 1	←	←	---
16	[88] Dance Kick	Bounce Kick	←	←	---
17	Voice One	←	←	←	---
18	Voice Two	←	←	←	---
19	Voice Three	←	←	←	---
	:	:	:	:	:
97	[88] Standard 1 Snare1	Techno Hit	---	Applause 2 *	Jungle Snare 1
98	[88] Standard 1 Snare 2	Philly Hit *	---	Small Club 1 *	Jungle Snare 2
99	[88] Standard 2 Snare 1	Shock Wave *	---	[55] Timpani D#	Techno Snare 1
100	[88] Standard 2 Snare 2	Lo-Fi Rave *	[88] Brush Tap 1	[55] Timpani E	Techno Snare 2
101	[55] Snare Drum 2	Bam Hit	[88] Brush Tap 2	[55] Timpani F	House Snare 2
102	Standard 1 Snare 1	Bim Hit	[88] Brush Slap 1	[55] Timpani F#	CR-78 Snare 1
103	Standard 1 Snare 2	Tape Rewind	[88] Brush Slap 2	[55] Timpani G	CR-78 Snare 2
104	Standard Snare 3	Phonograph Noise	[88] Brush Slap 3	[55] Timpani G#	TR-606 Snare 1
105	[88] Jazz Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Brush Swirl 1	[55] Timpani A	TR-606 Snare 2
106	[88] Jazz Snare 2	[88] Dance Snare 1	[88] Brush Swirl 2	[55] Timpani A#	TR-707 Snare 1
107	[88] Room Snare 1	[88] Dance Snare 2	[88] Brush Long Swirl	[55] Timpani B	TR-707 Snare 2
C8 108	[88] Room Snare 2	[88] Disco Snare	[88] Jazz Snare 1	[55] Timpani c	Standard 3 Snare 2
109	[88] Power Snare 1	[88] Electric Snare 2	[88] Jazz Snare 2	[55] Timpani c#	TR-808 Snare 2
110	[88] Power Snare 2	[55] Electric Snare	[88] Standard 1 Snare1	[55] Timpani d	TR-909 Snare 1
111	[55] Gated Snare	[88] Electric Snare 3 *	[88] Standard 1 Snare2	[55] Timpani d#	TR-909 Snare 2
112	[88] Dance Snare 1	TR-606 Snare	[88] Standard 2 Snare1	[55] Timpani e	---
113	[88] Dance Snare 2	TR-707 Snare	[88] Standard 2 Snare2	[55] Timpani f	---
114	[88] Disco Snare	[88] TR-808 Snare 1	[55] Snare Drum 2	---	---
115	[88] Electric Snare 2	[88] TR-808 Snare 2 *	Standard 1 Snare 1	---	---
116	[55] Electric Snare	TR-808 Snare 2	Standard 1 Snare 2	---	---
117	[88] Electric Snare 3 *	[88] TR-909 Snare 1	Standard Snare 3	---	---
118	TR-707 Snare	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] Room Snare 1	---	---
119	[88] TR-808 Snare 1	TR-909 Snare 1	[88] Room Snare 2	---	---
C9 120	[88] TR-808 Snare 2 *	TR-909 Snare 2	[88] Power Snare 1	---	---
121	[88] TR-909 Snare 1	Rap Snare	[88] Power Snare 2	---	---
122	[88] TR-909 Snare 2 *	Jungle Snare 1	[88] Gated Snare	---	---
123	Rap Snare	House Snare 1	[88] Dance Snare 1	---	---
124	Jungle Snare 1	[88] House Snare *	[88] Dance Snare 2	---	---
125	House Snare 1	House Snare 2	[88] Disco Snare	---	---
126	[88] House Snare *	Voice Tah	[88] Electric Snare 2	---	---
127	House Snare 2	[88] Slappy *	[88] Electric Snare 3 *	---	---

Note number

MANUEL DE RÉFÉRENCE

CC32= 2	PC 1 STANDARD 1	PC 2 STANDARD 2	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC
25	Snare Roll	←	←	←	←
26	Finger Snap	←	←	←	←
27	High Q	←	←	←	←
28	Slap	←	←	←	←
29	Scratch Push [EXC7]	←	←	←	Scratch Push2 [EXC7]
30	Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	Scratch Pull2 [EXC7]
31	Sticks	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←
35	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Room Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2
C2 36	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	Room Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1
37	Side Stick	←	←	←	←
38	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	Room Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1
39	Hand Clap	←	←	←	←
40	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Room Snare 2	PowerSnare 2	Electric Snare 2
41	Low Tom2 *	←	Room Low Tom2 *	Power Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *
42	Closed Hi-hat1 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]
43	Low Tom1 *	←	Room Low Tom1 *	Power Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	←	←	←	←
45	Mid Tom2 *	←	Room Mid Tom2 *	Power Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *
46	Open Hi-hat1 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]
47	Mid Tom1 *	←	Room Mid Tom1 *	Power Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *
C3 48	High Tom2 *	←	Room Hi Tom2 *	Power Hi Tom2 *	Electric Hi Tom2 *
49	Crash Cymbal1	←	←	←	←
50	High Tom1 *	←	Room Hi Tom1 *	Power Hi Tom1 *	Electric Hi Tom1 *
51	Ride Cymbal1	←	←	←	←
52	Chinese Cymbal	←	←	←	Reverse Cymbal
53	Ride Bell	←	←	←	←
54	Tambourine	←	←	←	←
55	Splash Cymbal	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	←
57	Crash Cymbal2	←	←	←	←
58	Vibra-slap	←	←	←	←
59	Ride Cymbal2	←	←	←	←
C4 60	High Bongo	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	←
64	Low Conga	←	←	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	←
71	Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←
73	Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←
74	Long Guiro [EXC3]	←	←	←	←
75	Claves	←	←	←	←
76	High Wood Block	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	←
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←
82	Shaker	←	←	←	←
83	Jingle Bell	←	←	←	←
C6 84	Bell Tree	Bar Chimes	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←
88	----	----	----	----	----
89	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
C7 96	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----

↑ Note number

PC : Program change number
---- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
[55] : Same sound as for CC32= 1

CC32=2	PC 26 'TR-808/909	PC 27 'DANCE	PC 33 'JAZZ	PC 41 'BRUSH	PC 49 'ORCHESTRA
25	←	←	←	←	←
26	←	←	←	←	←
27	←	←	←	←	Closed Hi-hat2 [EXC1]
28	←	←	←	←	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push2 [EXC7]	Scratch Push2 [EXC7]	←	←	Open Hi-hat2 [EXC1]
30	Scratch Pull2 [EXC7]	Scratch Pull2 [EXC7]	←	←	Ride Cymbal1
31	←	←	←	←	←
32	←	←	←	←	←
33	←	←	←	←	←
34	←	←	←	←	←
35	909 Bass Drum	Dance Kick	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
C2 36	808 Bass Drum	Electric Kick 2	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD1
37	808 Rim Shot	←	←	←	←
38	808 Snare 1	Dance Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Tap1	Concert SD
39	←	←	Hand Clap2	Brush Slap1	Castanets
40	909 Snare 1	Dance Snare 2	Jazz Snare 2	Brush Swirl1	Concert SD
41	808 Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *	←	Brush Low Tom2 *	Timpani F
42	808 CHH [EXC1]	CR-78 CHH [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Brush Closed Hi-hat [EXC1]	Timpani F#
43	808 Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *	←	Brush Low Tom1 *	Timpani G
44	808 CHH [EXC1]	808 CHH [EXC1]	←	←	Timpani G#
45	808 Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *	←	Brush Mid Tom2 *	Timpani A
46	808 OHH [EXC1]	CR-78 OHH [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Brush Open Hi-hat [EXC1]	Timpani A#
47	808 Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *	←	Brush Mid Tom1 *	Timpani B
C3 48	808 Hi Tom2 *	Electric High Tom2 *	←	Brush Hi Tom2 *	Timpani c
49	808 Cymbal	←	←	Brush Crash Cymbal	Timpani c#
50	808 Hi Tom1	Electric High Tom1 *	←	Brush Hi Tom1 *	Timpani d
51	←	←	←	Brush Ride Cymbal	Timpani d#
52	←	Reverse Cymbal	←	←	Timpani e
53	←	←	←	Brush Ride Bell	Timpani f
54	←	←	←	←	←
55	←	←	←	←	←
56	808 Cowbell	←	←	←	←
57	←	←	←	←	Concert Cymbal2
58	←	←	←	←	←
59	←	←	←	←	Concert Cymbal1
C4 60	←	←	←	←	←
61	←	←	←	←	←
62	808 High Conga	←	←	←	←
63	808 Mid Conga	←	←	←	←
64	808 Low Conga	←	←	←	←
65	←	←	←	←	←
66	←	←	←	←	←
67	←	←	←	←	←
68	←	←	←	←	←
69	←	←	←	←	←
70	808 Maracas	←	←	←	←
71	←	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←	←
73	←	←	←	←	←
74	←	←	←	←	←
75	808 Claves	←	←	←	←
76	←	←	←	←	←
77	←	←	←	←	←
78	←	High Hoo [EXC4]	←	←	←
79	←	Low Hoo [EXC4]	←	←	←
80	←	Electric Mute Triangle [EXC5]	←	←	←
81	←	Electric Open Triangle [EXC5]	←	←	←
82	←	←	←	←	←
83	←	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←	←
85	←	←	←	←	←
86	←	←	←	←	←
87	←	←	←	←	←
88	----	----	----	----	Applause *
89	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
C7 96	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----

↑ Note number

PC : Program change number
---- : No sound
* : Tones using two voices
← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously
[88] : Same sound as for CC32=2
[55] : Same sound as for CC32=1

MANUEL DE RÉFÉRENCE

CC32= 2	PC 50 'ETHNIC	PC 51 'KICK&SNARE	PC 52 'ORIENTAL	PC 57 'SFX	PC 58 'RHYTHM FX
25	Finger Snap	----	----	----	----
26	Tambourine	----	----	----	----
27	Castanets	----	----	----	----
28	Crash Cymbal1	----	ZaghrutaLoop	----	----
29	Snare Roll	----	Zaghruta Stop	----	----
30	Concert Snare Drum	----	ReverseZag	----	----
31	Concert Cymbal	----	----	Scratch Push2 [EXC1]	----
32	Concert BD1	----	----	Scratch Pull2 [EXC1]	----
33	Jingle Bell	----	----	Cutting Noise 2 Up	----
34	Bell Tree	----	----	Cutting Noise 2 Down	----
35	Bar Chimes	----	TR-707 BD	Distortion Guitar Cutting Noise Up	----
C2 36	Wadaiko *	----	TR-707 BD	Distortion Guitar Cutting Noise Down	Reverse Kick 1
37	Wadaiko Rim *	----	TR-707 Rim	Bass Slide	Reverse Concert BD 1
38	Shime Taiko	----	TR-707 SD	Pick Scrape	Reverse Power Kick 1
39	Atarigane	----	HandClap ST	High Q	Reverse Electric Kick 1
40	Hyoushigi	Standard 1 Kick 1	TR-707 SD	Slap	Reverse Snare 1
41	Ohkawa	Standard 1 Kick 2	Tom	Scratch Push [EXC7]	Reverse Snare 2
42	High Kotsuzumi	Standard 2 Kick 1	TR-707 HH Clsd	Scratch Pull [EXC7]	Reverse Standard set1 Snare 1
43	Low Kotsuzumi	Standard 2 Kick 2	Tom	Sticks	Reverse Tight Snare
44	Ban Gu	Kick 1	TR-707 HH Clsd	Square Click	Reverse Dance Snare
45	Big Gong	Kick 2	Tom	Metronome Click	Reverse 808 Snare
46	Small Gong	Soft Kick	TR-707 HH Open	Metronome Bell	Reverse Tom1
47	Bend Gong	Jazz Kick 1	Tom	Guitar Fret Noise	Reverse Tom2
C3 48	Thai Gong	Jazz Kick 2	Tom	Guitar Cutting Noise Up	Reverse Sticks
49	Rama Cymbal	Concert BD	TR-707 Crash	GuitarCutting Noise Down	Reverse Slap
50	Gamelan Gong	Room Kick 1	Tom	String Slap of Double Bass	Reverse Cymbal1
51	Udo Short [EXC1]	Room Kick 2	Ride Cymbal	Fl.Key Click	Reverse Cymbal2
52	Udo Long [EXC1]	Power Kick 1	Doholla Dom	Laughing	Reverse Open Hi-hat
53	Udo Slap	Power Kick 2	Doholla Sak	Scream	Reverse Ride Cymbal
54	Bendir	Electric Kick 2	Tambourine	Punch	Reverse CR-78 OHH
55	Req Dum	Electric Kick 1 *	Doholla Tak2	Heart Beat	Reverse Closed Hi-hat
56	Req Tik	Electric Kick	Cowbell	Footsteps1	Reverse Gong
57	Tabla Te	808 Bass Drum	Doholla Tak1	Footsteps2	Reverse Bell Tree
58	Tabla Na	909 Bass Drum	Cabasa	Applause *	Reverse Guiro
59	Tabla Tun	Dance Kick	Doff Dom	Door Creaking	Reverse Bendir
C4 60	Tabla Ge	Standard 1 Snare 1	Doff Tak3	Door	Reverse Gun Shot
61	Tabla Ge Hi	Standard 1 Snare 2	Low Bongo	Scratch	Reverse Scratch
62	Talking Drum *	Standard 2 Snare 1	DoffTak-c	Wind Chimes *	Reverse Laser
63	Bend Talking Drum *	Standard 2 Snare 2	High Bongo	Car-Engine	Key Click
64	Caxixi	Tight Snare	Doff Tak 3	Car-Stop	Tekno Thip
65	Djembe	Concert Snare	Tabla Dom	Car-Pass	Pop Drop
66	Djembe Rim	Jazz Snare 1	Tabla Roll	Car-Crash *	Woody Slap
67	Timbales Low	Jazz Snare 2	Tabla Tak	Siren	Distortion Kick *
68	Timbales Paila	Room Snare 1	Tabla Flam	Train	Syn.Drop
69	Timbales High	Room Snare 2	Tabla Rim1	Jetplane *	Reverse High Q
70	Cowbell	Power Snare 1	Tabla Rim3	Helicopter	Pipe
71	Hi Bongo	Power Snare 2	Tabla Rim2	Starship *	Ice Block
C5 72	Low Bongo	Gated Snare	Rek Dom2	Gun Shot	Digital Tambourine *
73	Mute Hi Conga	Dance Snare 1	Rek Tak2	Machine Gun	Alias
74	Open Hi Conga	Dance Snare 2	Rek Dom1	Lasergun	Modulated Bell
75	Mute Low Conga	Disco Snare	Rek Tak1	Explosion *	Spark
76	Conga Slap	Electric Snare2	Rek Rim	Dog	Metalic Percussion
77	Open Low Conga	House Snare *	Rek Slap	Horse-Gallop	Velocity Noise FX
78	Conga Slide *	Electric Snare 1	---	Birds *	Stereo Noise Clap *
79	Mute Pandiero	Electric Snare 3 *	Rek Khan-c	Rain	Swish
80	Open Pandiero	808 Snare 1	---	Thunder	Slappy *
81	Open Surdo [EXC2]	808 Snare 2 *	Rek Kha-o	Wind	Voice Ou
82	Mute Surdo [EXC2]	909 Snare 1	Rek Loop	Seashore	Voice Au
83	Tamborim	909 Snare 2 *	Rek Slap	Stream *	Hoo
C6 84	High Agogo	Brush Tap1	Sagat L-o	Bubble *	Tape Stop1 *
85	Low Agogo	Brush Tap2	Sagat R	Kitty	Tape Stop2 *
86	Shaker	Brush Slap1	Sagat L-c	Bird2	Missile *
87	High Whistle [EXC3]	Brush Slap2	Jingle Bell	Growl	Space Bird
88	Low Whistle [EXC3]	Brush Slap3	---	Applause2 *	Flying Monster
89	Mute Cuica [EXC4]	Brush Swirl1	---	Telephone1	----
90	Open Cuica [EXC4]	Brush Swirl2	---	Telephone2	----
91	Mute Triangle [EXC5]	Brush Long Swirl	---	----	----
92	Open Triangle [EXC5]	----	----	----	----
93	Short Guiro [EXC6]	----	----	----	----
94	Long Guiro [EXC6]	----	----	----	----
95	Cabasa Up	----	----	----	----
C7 96	Cabasa Down	----	----	----	----
97	Claves	----	----	----	----
98	High Wood Block	----	----	----	----
99	Low Wood Block	----	----	----	----

Note number

PC : Program change number
---- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
[55] : Same sound as for CC32= 1

CC32= 1	PC 1 / PC 33 STANDARD / JAZZ	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC	PC 26 TR-808	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA
25	---	---	---	---	---	---	---
26	---	---	---	---	---	---	---
27	High Q	←	←	←	←	←	Closed Hi-hat [EXC1]
28	Slap	←	←	←	←	←	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push	←	←	←	←	←	Open Hi-hat [EXC1]
30	Scratch Pull	←	←	←	←	←	Ride Cymbal1
31	Sticks	←	←	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←	←	←
35	Kick Drum2 / Jazz BD2	←	←	←	←	Jazz BD2	Concert BD2
C2 36	Kick Drum1 / Jazz BD1	←	MONDO Kick	Elec BD	808 Bass Drum	Jazz BD1	Concert BD1
37	Side Stick	←	←	←	808 Rim Shot	←	←
38	Snare Drum1	←	Gated SD	Elec SD	808 Snare Drum	Brush Tap	Concert SD
39	Hand Clap	←	←	←	←	Brush Slap	Castanets
40	Snare Drum2	←	←	Gated SD	←	Brush Swirl	Concert SD
41	Low Tom2	Room Low Tom2	Room Low Tom2	Elec Low Tom2	808 Low Tom2	←	Timpani F
42	Closed Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	←	Timpani F#
43	Low Tom1	Room Low Tom1	Room Low Tom1	Elec Low Tom1	808 Low Tom1	←	Timpani G
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	←	Timpani G#
45	Mid Tom2	Room Mid Tom2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom2	808 Mid Tom2	←	Timpani A
46	Open Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 OHH [EXC1]	←	Timpani A#
47	Mid Tom1	Room Mid Tom1	Room Mid Tom1	Elec Mid Tom1	808 Mid Tom1	←	Timpani B
C3 48	High Tom2	Room Hi Tom2	Room Hi Tom2	Elec Hi Tom2	808 Hi Tom2	←	Timpani c
49	Crash Cymbal1	←	←	←	808 Cymbal	←	Timpani c#
50	High Tom1	Room Hi Tom1	Room Hi Tom1	Elec Hi Tom1	808 Hi Tom1	←	Timpani d
51	Ride Cymbal1	←	←	←	←	←	Timpani d#
52	Chinese Cymbal	←	←	Reverse Cymbal	←	←	Timpani e
53	Ride Bell	←	←	←	←	←	Timpani f
54	Tambourine	←	←	←	←	←	←
55	Splash Cymbal	←	←	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	808 Cowbell	←	←
57	Crash Cymbal2	←	←	←	←	←	Concert Cymbal2
58	Vibra-slap	←	←	←	←	←	←
59	Ride Cymbal2	←	←	←	←	←	Concert Cymbal1
C4 60	High Bongo	←	←	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	808 High Conga	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	808 Mid Conga	←	←
64	Low Conga	←	←	←	808 Low Conga	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	808 Maracas	←	←
71	Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←
73	Short Guiro	←	←	←	←	←	←
74	Long Guiro	←	←	←	←	←	←
75	Claves	←	←	←	808 Claves	←	←
76	High Wood Block	←	←	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←
82	Shaker	←	←	←	←	←	←
83	Jingle Bell	←	←	←	←	←	←
C6 84	Bell Tree	←	←	←	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←
88	---	---	---	---	---	---	Applause *
89	---	---	---	---	---	---	---
90	---	---	---	---	---	---	---
91	---	---	---	---	---	---	---
92	---	---	---	---	---	---	---
93	---	---	---	---	---	---	---
94	---	---	---	---	---	---	---
95	---	---	---	---	---	---	---
C7 96	---	---	---	---	---	---	---
97	---	---	---	---	---	---	---
98	---	---	---	---	---	---	---
99	---	---	---	---	---	---	---

↑ Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1

MANUEL DE RÉFÉRENCE

	Note number	PC 57 'SFX	PC 128 +CM-64/32L
	35	----	CM Kick Drum
C2	36	----	CM Kick Drum
	37	----	CM Rim Shot
	38	----	CM Snare Drum
	39	High Q	CM Hand Clap
	40	Slap	CM Electronic Snare Drum
	41	Scratch Push [EXC7]	CM Acoustic Low Tom
	42	Scratch Pull [EXC7]	CM Closed High Hat [EXC1]
	43	Sticks	CM Acoustic Low Tom
	44	Square Click	CM Open Hi-Hat2
	45	Metronome Click	CM Acoustic Middle Tom
	46	Metronome Bell	CM Open Hi-Hat1 [EXC1]
	47	Guitar Fret Noise	CM M.TomAcoustic Middle Tom
C3	48	Guitar cuttingnoise/up	CM Acoustic High Tom
	49	Guitar cutting noise/down	CM Crash Cymbal
	50	String slap of double bass	CM Acoustic High Tom
	51	Fl.Key Click	CM Ride Cymbal
	52	Laughing	----
	53	Scream	----
	54	Punch	CM Tambourine
	55	Heart Beat	----
	56	Footsteps1	CM Cowbell
	57	Footsteps2	----
	58	Applause *	----
	59	Door Creaking	----
C4	60	Door	CM High Bongo
	61	Scratch	CM Low Bongo
	62	Wind Chimes *	CM Mute High Conga
	63	Car-Engine	CM High Conga
	64	Car-Stop	CM Low Conga
	65	Car-Pass	CM High Timbale
	66	Car-Crash *	CM Low Timbale
	67	Siren	CM High Agogo
	68	Train	CM Low Agogo
	69	Jetplane *	CM Cabasa
	70	Helicopter	CM Maracas
	71	Starship *	CM Short Whistle
C5	72	Gun Shot	CM Long Whistle
	73	Machine Gun	CM Vibrato Slap
	74	Lasergun	----
	75	Explosion *	CM Claves
	76	Dog	Laughing
	77	Horse-Gallop	Scream
	78	Birds *	Punch
	79	Rain *	Heart Beat
	80	Thunder	Footsteps1
	81	Wind	Footsteps2
	82	Seashore	Applause *
	83	Stream *	Creaking
C6	84	Bubble *	Door
	85	----	Scratch
	86	----	Wind Chimes *
	87	----	Car-Engine
	88	----	Car-Stop
	89	----	Car-Pass
	90	----	Car-Crash *
	91	----	Siren
	92	----	Train
	93	----	Jetplane *
	94	----	Helicopter
	95	----	Starship *
C7	96	----	Gun Shot
	97	----	Machine Gun
	98	----	Lasergun
	99	----	Explosion *
	100	----	Dog
	101	----	Horse-Gallop
	102	----	Birds *
	103	----	Rain *
	104	----	Thunder
	105	----	Wind
	106	----	SeaShore
	107	----	Stream *
C8	108	----	Bubble *

Note number

PC : Program change number
---- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously

[88] : Same sound as for CC32= 2
[55] : Same sound as for CC32= 1

13.5. Styles musicaux (ROM)

GBN	STYLE NAME	TEMPO	T.S.	CC00	CC32
A 11	HardRock	90	4/4	1	15
A 12	HardEdge	96	4/4	1	16
A 13	BritRock	120	4/4	1	9
A 14	Rock1	128	4/4	1	17
A 15	Rock2	140	4/4	1	18
A 16	Sh Rock1	100	4/4	1	19
A 17	Sh Rock2	113	4/4	1	20
A 18	Sh Rock3	127	4/4	1	10
A 21	DownBeat	100	4/4	2	32
A 22	Undergrd	120	4/4	2	33
A 23	House	130	4/4	2	34
A 24	Jungle	160	4/4	2	35
A 25	Dance1	120	4/4	2	36
A 26	Dance2	93	4/4	2	37
A 27	Rap	90	4/4	33	8
A 28	Progress	134	4/4	2	38
A 31	Funk1	102	4/4	3	13
A 32	Funk2	110	4/4	3	14
A 33	CoolGrv1	116	4/4	28	3
A 34	CoolGrv2	130	4/4	28	2
A 35	CoolGrv3	95	4/4	28	4
A 36	AcidJazz	90	4/4	2	39
A 37	Contemp1	120	4/4	28	6
A 38	Contemp2	98	4/4	28	7
A 41	8B Pop1	60	4/4	6	32
A 42	8B Pop2	70	4/4	6	33
A 43	8B Pop3	75	4/4	6	34
A 44	8B Pop4	84	4/4	6	35
A 45	8B Pop5	85	4/4	6	36
A 46	8B Pop6	92	4/4	6	37
A 47	8B Pop7	96	4/4	6	38
A 48	8B Pop8S	75	4/4	6	39
A 51	16B Pop1	65	4/4	7	31
A 52	Bld Rock	75	4/4	7	32
A 53	16B Pop2	85	4/4	7	33
A 54	16B Pop3	100	4/4	7	34
A 55	16B Pop4	100	4/4	7	35
A 56	16B Pop5	120	4/4	7	36
A 57	Bld RckS	78	4/4	7	37
A 58	16B PopS	100	4/4	7	38
A 61	SlRock1	58	6/8	5	10
A 62	SlRock2	75	6/8	5	11
A 63	SlRock3	90	6/8	5	15
A 64	SlRock4	80	4/4	5	16
A 65	PopRock	140	4/4	39	13
A 66	Surf	153	4/4	10	21
A 67	Charlest	212	4/4	11	4
A 68	Dixie	180	4/4	11	3

GBN	STYLE NAME	TEMPO	T.S.	CC00	CC32
A 71	Boogie1	150	4/4	9	7
A 72	Boogie2	165	4/4	9	3
A 73	Rock'N1	122	4/4	10	22
A 74	Rock'N2	176,0	4/4	10	23
A 75	Rock'N3	168	4/4	10	24
A 76	Rock'N4	185	4/4	10	25
A 77	Twist1	164	4/4	10	14
A 78	Twist2	158	4/4	10	20
A 81	Sh Bald1	88	4/4	4	12
A 82	Sh Bald2	110	4/4	4	8
A 83	Sh Bald3	114	4/4	4	9
A 84	Blues	60	4/4	44	14
A 85	BlueBeat	110	4/4	44	4
A 86	R&B	114	4/4	44	5
A 87	BigBand	135	4/4	14	3
A 88	Shuffle	180	4/4	15	3
B 11	SlSwing1	56	4/4	13	7
B 12	SlSwing2	60	4/4	13	5
B 13	SlSwing3	100	4/4	13	6
B 14	MedSwing	110	4/4	13	8
B 15	Swing1	130	4/4	12	6
B 16	Swing2	150	4/4	12	5
B 17	CoolJazz	160	4/4	12	7
B 18	SwCombo	184	4/4	12	18
B 21	Bossa1	106	4/4	22	15
B 22	Bossa2	125	4/4	22	16
B 23	Bossa3	150	4/4	22	17
B 24	Bossa4	173	4/4	22	18
B 25	LatinRK	84	4/4	22	11
B 26	Latin	102	4/4	22	19
B 27	Samba1	105	4/4	27	9
B 28	Samba2	130	4/4	27	10
B 31	Mambo1	89	4/4	38	6
B 32	Mambo2	107	4/4	38	7
B 33	Mereng1	115	4/4	59	3
B 34	Mereng2	155	4/4	59	4
B 35	Salsa1	90	4/4	25	6
B 36	Salsa2	98	4/4	25	7
B 37	ChaCha1	121	4/4	24	7
B 38	ChaCha2	126	4/4	24	6
B 41	Gipsy1	93	2/4	61	0
B 42	Gipsy2	120	2/4	61	1
B 43	Macarena	102	4/4	61	2
B 44	Tic Tac	104	4/4	61	3
B 45	LtDance	125	4/4	61	4
B 46	Son	125	4/4	45	1
B 47	LimboRck	86	4/4	35	3
B 48	Calypso	165	4/4	35	4

GBN	STYLE NAME	TEMPO	T.S.	CC00	CC32
B 51	Reggae1	96	4/4	8	8
B 52	Reggae2	132	4/4	8	6
B 53	Rhumba	97	4/4	23	6
B 54	Bolero	109	4/4	23	5
B 55	Beguine	105	4/4	39	7
B 56	ArgTango	120	4/4	26	6
B 57	EurTango	120	4/4	26	7
B 58	Foxtrot	185	4/4	34	3
B 61	SlWaltz1	85	3/4	18	7
B 62	SlWaltz2	90	3/4	18	5
B 63	JazWltz1	120	3/4	17	23
B 64	JazWltz2	150	3/4	17	11
B 65	W'Waltz	185	6/4	17	24
B 66	March1	120	4/4	20	10
B 67	March2	120	4/4	20	11
B 68	Polka	128	4/4	19	9
B 71	P Slow	60	4/4	6	41
B 72	G Slow	93	4/4	6	40
B 73	P Ballad	55	4/4	5	17
B 74	G SlRock	56	4/4	5	18
B 75	G Ballad	110	4/4	4	19
B 76	P Pop	70	4/4	7	39
B 77	G Pop	100	4/4	7	40
B 78	G FstPop	87	4/4	22	22
B 81	P Rock'N	160	4/4	10	26
B 82	P Shuffl	180	4/4	15	6
B 83	P RagTim	200	4/4	43	1
B 84	P Night	60	4/4	13	11
B 85	P Jazz	150	4/4	12	19
B 86	G Bossa	145	4/4	22	21
B 87	P Fusion	120	4/4	22	20
B 88	P Waltz	84	3/4	18	8

13.6. Styles musicaux (disque Zip fourni)

16 Beat

- !16BEAT5
- !16BEAT6
- #BALLADM
- #POP2
- $16BEAT1
- $16BEAT2
- %16BEAT1
- %16BEAT2
- %16BEAT3
- %16BEAT4
- %BALLAD1
- %BALLAD2
- @BALLAD3
- '16Beat1
- 16Beat2
- '16Beat3
- '16Beat4
- '16Beat5
- '16Beat6
- '16Bet7S
- '16Bet8S
- #BALLAD4
- #BLDSHFL

50's & 60's

- #LIMBORK
- %CHRLEST
- %SLROCK1
- %SLROCK2
- %TWIST
- ^PopRock
- ^SlRock3
- ^SlRock4
- HullyGul
- Surf1
- #60'S
- #BOOGIE3
- #50'SBLD
- %BOOGIE
- @BOOGIE2
- PopRock1
- PopRock2

8 Beat

- 8BeatAut
- 8 Beat 3
- 8 Beat 4
- !8BEAT6
- !8BEAT5
- #POP1
- $8BEAT1
- $8BEAT2
- %8BEAT1
- %8BEAT2
- %8BEAT3
- %8BEAT4
- '8Beat1
- '8Beat2
- '8Beat3
- '8Beat6
- '8Bet4Rk
- '8Bet5Rb
- '8Bet7Sw
- '8Bet8Sw
- 8 Beat 1
- 8 Beat 2

Classic

- #W'POLKA
- #W WALTZ
- WienWalz
- WienWalc
- #MINUET
- #TOCCATA
- %BAROQUE
- ^Baroque
- #PAVANE
- #ROSSINI
- #BOLERO
- ^Bolero2
- Bolero

Contemporary

- BeneFunk
- BenePop1
- BenePop2
- !FUNK3
- #CONTEMP
- #FUNK4
- $FUNK1
- $FUNK2
- $FUSION
- %FUNK1
- %FUNK2
- %FUSION
- 'Funk1
- 'Funk2
- Funk1
- Funk2
- SlowJam
- UpGroove

Dance

- Disco 8B
- Disco 1
- !DANCE10
- !HOUSE2
- #DANCE2
- #DANCE3
- #DANCE4
- #DANCE5
- #DANCE6
- #DANCE7
- #DANCE8
- #DANCE9
- %DANCE
- %HOUSE
- %RAP
- ^AcidJaz
- ^Dance1
- ^Dance2
- ^PopRap
- ^Progres
- ^Techno
- ^Undergr
- 'Dance2
- 'House1
- 'House2
- 'PopRap
- 'Rap1
- 'Rap2
- 'Techno1
- Dance
- Disco M2
- SoftDanc
- Jive2

Ethnic

- Ballos
- Bayon#Ru
- Kalamati
- Kam&Kars
- Syrtorum
- Tsamiko
- Tsiftete
- Xasapi&2
- Zeimpeki
- %ENKA
- %ANADOLU
- %ARAB
- %KARS
- %MALFOUF
- %TROT
- 'Keronen
- Turkis1
- 'Turkis2
- Etno'Rom

Folk

- Awalzer
- Boarisch
- DiscoSch
- Marsch
- Obrkrain
- Polka
- Schlagr1
- Schlagr7
- SchWalz1
- SlowWalz
- Gafieira
- Regional
- SbCancao
- SbEnredo
- ^FrWaltz
- ^Musette
- 'Musette
- ^DMarsc1
- ^DMarsc2
- ^Dwalzer
- ^Schlag1
- ^Schlag2
- ^Schlag3
- ^VlkMusk
- Ballade
- D'Rockmx
- Dr'Fox
- Evrgreen
- FastLast
- 'G Polka
- 'G Waltz
- Hitmix
- Jive1
- M Polka
- O'Polka1
- O'Polka2
- O'Polka3
- O Walz1
- O'Walz2
- Partypop
- PopWlzer
- Quickstp
- Riomix
- Schlager
- Schunkel
- Slowfox
- V'Ballad
- V Schlg1
- V Schlg2
- W'Walzer
- Csardas
- Gartner
- Tango3
- #JZWALTZ
- #MARCH3
- #SLWLTZ3
- $POLKA
- $WALTZ2
- %DIXIE
- %FOXTROT
- %MARCH
- %POLKA
- %TANGO
- %WALTZ
- @SLWALTZ
- ^March
- ^Polka
- ^SlFoxtr
- ^Waltz
- 'EurTngo
- #FOXTRT2
- #POLKA3
- #SALTARL
- #TANGO3
- #WALTZ5
- ^Mazurka
- ^Quadrgl
- ^Tarantl
- Mazurca1
- Mazurca2
- Polca1
- Polca2
- PsoDoble
- Tango1
- Tango2
- Tarantel
- Valzer1
- Valzer2
- CtryDanc
- Banat Mn
- Hora Mn
- Maneaua
- Sirba
- @CARIBEA
- @MEXROCK
- #CNTR2-4
- #FAST2-4
- #FAST4-4
- #SLOW4-4
- FolkVals
- Hambo
- March
- Polka
- 'S 8Beat
- Sboogie
- Schottis
- 'Sfoursh
- Vals 1
- %PDOBLE
- @GUARACH
- ^Balle
- ^Habaner
- ^Jota
- ^Rancher
- ^RumSals
- Corrido
- Cumbia
- 'Cumbia
- Habanera
- Joropo
- Pasodobl
- 'Pdoble
- Ranchera
- Sardana
- 'Sevilla
- Sevillan
- 'SpRumba
- Tango
- Valsperu
- !C'WLTZ3
- #BGRASS2
- #CAJUN
- #C'ROCK2
- #C SWING
- #C WLTZ2
- #TRAIN'B
- #TWOSTEP
- $COUNTRY
- %COUNTRY
- @C WALTZ
- ^B'Grass
- ^Cajun
- ^C'Balld
- ^C Boogi
- ^Country
- ^C'Swing
- ^C Westr
- Country1
- Country2
- 'C'Swing
- TexMex
- Valz

Latin

- #SAMBA4
- #SAMBA5
- %SAMBA
- @SAMBA2
- ^DscSamb
- ^MdnSamb
- ^SambRio
- BossaNov
- PopBossa
- Samba1
- Samba2
- Samba3
- SlowBoss
- TrioBoss
- TrueBos1
- TrueBos2
- TrueBos3
- TrueBos4
- TrueBos5
- !LATIN2
- !MENEAIT
- !MERENG2
- #BOSSA3
- #BOSSA4
- #CHACHA2
- #MAMBO2
- #RHUMBA2
- $BOSSAN
- $RHUMBA
- %BOSSA
- %CHACHA
- %LATIN
- %MAMBO
- %SALSA
- @MAMBO
- ^Bossa1
- ^Bossa2
- ^Calypso

^ChaCha
^Latin
^Mambo1
^Mambo2
^Mereng1
^Mereng2
^Merengu
^Rhumba
^Salsa1
^Salsa2
`Bossa1
`Bossa2
`ChaCha2
Cha Cha
LatinRap
Mambo
Merengue
Salsa

Rock

BeneRock
#ROCK3
#ROCK4
$ROCK1
$ROCK2
%ROCK1
%ROCK2
RockBeat
RkEdge2
RockEdge

Rock'n Roll

#ROCK'N4
#ROCK'N5
#ROCK'N6
#ROCK'N7
%ROCK'N
^Rock'n1
^Rock'n2

Standard

Bene R&B
Shuffle3
%SHUFFLE
@STNDARD
#SHFFLE3
#SLSHFFL
Shuffle1
Shuffle2
!BLUES2
!BLUES3
!R&B2
#BIGBAND
#R&B
%BIGBAND
@BLUES
^Blues
`BigBand

Swing

SwingBet
!5-4
#JAZZ
#SWPOP
%SWWALTZ
`CoolJaz
!SWING2
$SWING
%SLSWNG1
%SLSWNG2
%SWING
@SLSWING
JazzCmbo
`SwCombo
Swing

Variety

CountFox
PopReage
Foxtrot1
SloWaltz
SlowFox2
SlowFox3
Waltz 1
Waltz 2
Waltz 3
Beguine
#BEGUIN3
$REGGAE
%BEGUINE
%REGGAE
@REGGAE2
@RHUMBA2
^Reggae1
Beguine1
%RHUMBA
@LAMBADA
@SON
`Rhumba2
Foxtrot
JzWaltz

World

^DiscFox
%SLWALTZ
^S Balld
^S Boogi
^S Waltz
^Scountr
Fast4-4
FastBeat
HalfBeat
#GOSPEL
@M'TOWN
@RAGTIME
^Gospel
`Gospel
Gospel1

13.7. Tableaux d'équipement MIDI

[CREATIVE KEYBOARD] (Arranger)
Model: EM-2000

Date: September 1998
Version: 1.00

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1~16 1~16, Off	1~16 1~16, Off	1= ACC1 2= A.Bass, 3= ACC2 4= Upper1 5= ACC3 6= Upper2 7= ACC4, 8= ACC5 9= ACC6 10= A Drums/Stl PG 11= Lower1 12= M Bass 13= Upper3/ Basic/ 14= Lower2/NTA1 15= MI/NTA2 16= M Drums
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	 True Voice	0~127 *****	0~127 *1 0~127	
Velocity	Note ON Note OFF	O *1 X	O *1 X	
After Touch	Key's Ch's	X O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank Select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O *1	Portamento Time
	6, 38	O	O *1	Data Entry
	7	O *1	O *1	Volume
	10	O *1	O *1	Panpot
	11	O *1	O *1	Expression
	16	O *1	O *1	Source 1
	17	O *1	O *1	Source 2
	64	O *1	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O *1	O *1	Sostenuto
	67	O *1	O *1	Soft
	84	O	O *1	Portamento Control
	91	O *1	O (Reverb) *1	Effect 1 Depth
	93	O *1	O (Chorus) *1	Effect 3 Depth
	94	O *1	O (Delay) *1	Effect 4 Depth
	98, 99	O *1	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O *1	O *1	RPN LSB, MSB
Program Change	 True #	X *1 *****	O *1 0~127	Program Number 1~128
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	X X X	X X X	
System Real Time	Clock Commands	O *1 O *1	O *1 O *1	MIDI File Record/Play
Aux Messages	All Sound Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	X X O *1 X O X	O (120, 126, 127) O (121) O O (123-125) O X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M≠1		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No

[CREATIVE KEYBOARD] (Sound Module, Keyboard Section, SMF Player) Date: September 1998
Model: EM-2000 Version: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	4, 6, 11, 12~16 1~16, Off	1~16 1~16, Off	4= Upper1, 6= Upper2 11= Lower1, 12= M Bass. 13= Upper 3, 14= Lower2, 15= M Int 16= M Drums
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3. 4 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3. 4 (M=1)	*2
Note Number	True Voice	0~127 *1 *****	0~127 0~127	
Velocity	Note ON Note OFF	O *1 X	O X	
After Touch	Key's Ch's	X O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32	O *1	O *1	Bank Select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O *1	Portamento Time
	6. 38	O	O *1	Data Entry
	7	O *1	O *1	Volume
	10	O *1	O *1	Panpot
	11	O *1	O *1	Expression
	16	O *1	O *1	Source 1
	17	O *1	O *1	Source 2
	64	O *1	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O *1	O *1	Sostenuto
	67	O *1	O *1	Soft
	84	O	O *1	Portamento Control
	91	O *1	O (Reverb) *1	Effect 1 Depth
	93	O *1	O (Chorus) *1	Effect 3 Depth
	94	O *1	O (Delay) *1	Effect 4 Depth
	98, 99	O *1	O *1	NRPN LSB. MSB
	100, 101	O *1	O *1	RPN LSB. MSB
Program Change	True #	O *1 *****	O *1 0~127	Program Number 1~128
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	O *1 X X	O *1 X X	
System Real Time	Clock Commands	O *1 O *1	O *1 O *1	MIDI File Record/Play
Aux Messages	All Sound Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	X X O *1 X O X	O (120, 126, 127) O (121) O O (123-125) O X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M≠1		

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO X: No

MANUEL DE RÉFÉRENCE

13.8. Types EFX & paramètres contrôlables

Vous trouverez ci-dessous une liste des types d'effets EFX disponibles sur le EM-2000. Chaque type offre deux paramètres pouvant être pilotés avec Source 1 et 2 ("Utilisation de l'effet d'insertion (DSP EFX)" à la page 33 de la Première approche). Les paramètres marqués d'un astérisque (*) peuvent être contrôlés via les boutons PAD 1/2 ou un commutateur au pied. Voyez "Rotary S/F" à la page 31 et "Rotary Slow/Fast" à la page 29 pour en savoir plus.

TIMBRE (filtres, etc.)

01 Enhancer

Source 1	Sens	0~127
Source 2	Mix	0~127

L'Enhancer contrôle la structure des harmoniques des hautes fréquences, rendant le son plus pétillant et plus serré

02 Humanizr

Source 1	Vowel	a/i/u/e/o
Source 2	Level	0~127

Ajoute des "voyelles" au son et le rapproche ainsi de la voix humaine

EFFETS D'AMPLI DE GUITARE

Voici la signification des abréviations:

Small: petit ampli
Bltln: ampli simple
2-Stk: grand ampli à tour double
3-Stk: grand ampli à tour triple

03 Overdrv1 (Small)

Source 1	Drive	0~127
Source 2	Pan	L63~0~R63

L'Overdrive crée une légère distorsion semblable à celle produite par des amplis à lampes. Divers types d'overdrive sont disponibles (voyez les noms entre parenthèses)

04 Overdrv2 (Bltln)

Source 1	Drive	0~127
Source 2	Pan	L63 ~0~ R63

05 Overdrv3 (2-Stk)

Source 1	Drive	0~127
Source 2	Pan	L63~0~R63

06 Overdrv4 (3-Stk)

Source 1	Drive	0~127
Source 2	Pan	L63~0~R63

07 Distort1 (Small)

Source 1	Drive	0~127
Source 2	Pan	L63~0~R63

Ce effet produit une distorsion plus intense qu'Overdrive

08 Distort2 (Bltln)

Source 1	Drive	0~127
Source 2	Pan	L63~0~R63

09 Distort3 (2-Stk)

Source 1	Drive	0~127
Source 2	Pan	L63~0~R63

10 Distort4 (3-Stk)

Source 1	Drive	0~127
Source 2	Pan	L63~0~R63

EFFETS DE MODULATION (SAUF LE CHORUS)

11 Phaser

Source 1	Manual	100Hz~8.0kHz
Source 2	Rate	0.05~10.0 Hz

Un phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit une modulation ondulante créant une impression d'espace et de profondeur

12 Auto Wah

Source 1	Manual	0~127
Source 2	Rate	0.05~10.0 Hz

L'effet Auto Wah contrôle un filtre de manière cyclique pour créer des changements cycliques du timbre

13 Rotary

*Source 1	Speed	Slow/Fast
Source 2	Level	0~127

L'effet Rotary simule l'effet d'un haut-parleur rotatif classique. Le type de modulation caractéristique de ces haut-parleurs est criant de réalisme. Effet idéal pour orgue électrique

14 StFlangr

Source 1	Rate	0.05~10.0 Hz
Source 2	Feedback	-98% ~+98%

Flanger stéréo. Il produit une résonnance métallique qui monte et qui descend comme un avion décollant ou atterrissant

15 SpFlangr

Source 1	Feedback	-98% ~+98%
Source 2	Step Rate	0.05~10.0 Hz

Step Flanger est un effet où les paliers de changement de hauteur du Flanger sont audibles

16 Tremolo1 (Tri) (onde triangulaire)

Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
Source 2	Mod Depth	0~127

Tremolo module le volume cycliquement pour ajouter un effet de trémolo au son

17 Tremolo2 (Sqr) (onde carrée)

Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
Source 2	Mod Depth	0~127

18 Tremolo3 (Sin) (sinusoïde)

Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
Source 2	Mod Depth	0~127

19 Tremolo4 (Saw1) (dent de scie normales)

Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
Source 2	Mod Depth	0~127

20 Tremolo5 (Saw2) (dent de scie "inversée")

Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
Source 2	Mod Depth	0~127

21 AutoPan1 (Tri)

Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
Source 2	Mod Depth	0~127

L'effet Auto Pan module cycliquement la position stéréo du son

22 AutoPan2 (Sqr)

Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
Source 2	Mod Depth	0~127

23 AutoPan3 (Sin)

Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
Source 2	Mod Depth	0~127

24 AutoPan4 (Saw1)

Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
Source 2	Mod Depth	0~127

25 AutoPan5 (Saw2)

Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
Source 2	Mod Depth	0~127

EFFETS DE DYNAMIQUE

26 Compress

Source 1	Pan	L63~0~R63
Source 2	Level	0~127

Un compresseur atténue les crêtes de signal et accentue les bas niveaux et aplanit le volume global

27 Limiter

Source 1	Pan	L63 ~0~ R63
Source 2	Level	0~127

Un limiteur empêche le volume de dépasser un certain niveau seuil (Threshold) sans accentuer les bas niveaux

EFFETS CHORUS

"D" signifie *dry* (sec, sans effet), tandis que "E" signifie *effet* (pas de signal non traité); "0" représente le niveau

28 Hexa Cho	Source 1	Rate	0 05~10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Hexa chorus se sert d'un chorus à 6 phases (six couches de son avec chorus) pour rendre le son plus riche et plus vaste

29 Trem Cho	Source 1	Trem Rate	0 05~10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Tremolo chorus est un chorus avec du trémolo (modulation cyclique du volume)

30 StChorus	Source 1	Rate	0 05~10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Chorus stéréo

31 Space D	Source 1	Rate	0 05~10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Space-D est un chorus multiple qui applique une modulation biphasée en stéréo Cela ne donne pas une impression de modulation mais produit un chorus transparent (un parfait "faiseur de stéréo")

32 3DChorus	Source 1	Cho Rate	0 05~10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Applique un effet 3D au son chorus Le chorus est placé à 90 degrés là gauche et à 90 degrés à droite

EFFETS DELAY & REVERB

"D" signifie *dry* (sec, sans effet). tandis que "E" signifie *effet uniquement* (pas de signal non traité)

33 St Delay	Source 1	Feedback	-98% ~+98%
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Delay est un effet qui vous permet de répéter le signal d'entrée En augmentant la valeur Feedback (SOURCE 1), vous pouvez contrôler le nombre de répétitions Des valeurs négatives inversent la phase des signaux répétés

34 Mod Dly	Source 1	Mod Rate	0 05~10 0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Cet effet ajoute de la modulation au son retardé, et produit un effet semblable à Flanger

35 3Tap Dly	Source 1	Feedback	-98% ~+98%
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Le Triple Tap Delay produit trois sons retardés; centre, gauche, droite

36 4Tap Dly	Source 1	Feedback	-98% ~+98%

Le Quadruple Tap Delay a quatre retards

37 TmCtrDly	Source 1	Dly Time	200m-990m/1sec
	Source 2	Feedback	-98% ~+98%

Cet effet vous permet d'utiliser SOURCE 1 pour contrôler le temps de retard et la hauteur en temps réel Quand le temps de retard s'allonge, la hauteur baisse et quand il raccourcit, la hauteur monte

38 Reverb	Source 1	Time	0~127
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

39 GteRevNr	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Rev avec Gate normale)	Source 2	Level	0~127

Gate Reverb est un type spécial de réverbération qui coupe le son réverbéré brutalement (au lieu de le faire diminuer progressivement)

40 GteRevRv	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Gated Rev inversée)	Source 2	Level	0~127

41 GteRevS1	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Sweep 1)	Source 2	Level	0~127

Le son réverbéré passe de gauche à droite

42 GteRevS2	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Sweep 2)	Source 2	Level	0~127

Le son réverbéré passe de gauche à droite

43 3D Delay	Source 1	Feedback	-98% ~+98%
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Applique un effet 3D au son retardé Le son retardé sera placé à 90 degrés à gauche et à 90 degrés à droite

EFFETS PITCH SHIFT (TRANSPOSITION)

44 2PitchSh	Source 1	Coarse1	-24 ~0~ +12
	Source 2	Coarse2	-24 ~0~ +12

Un Pitch Shifter change la hauteur du son original Cet effet à 2 voix dispose de deux pitch shifters, et peut ajouter des sons dont la hauteur est modifiée au son original

45 Fb P.Shf	Source 1	Coarse1	-24 ~0~ +12
	Source 2	Feedback	-98% ~+98%

AUTRES

46 3D Auto	Source 1	Speed	0 05~10.0 Hz
	Source 2	Turn	Effect on/off

L'effet 3D Auto déplace l'emplacement du son Il est dérivé de la technologie Roland 3-D Sound Space (RSS)

47 3DManual	Source 1	Azimuth	180/L168~0~R168
	Source 2	Level	0~127

Permet de déplacer le son manuellement dans un espace 3-D

48 Lo-Fi 1	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
	Source 2	Pan	L63 ~0~ R63

Lo-Fi 1 est un effet qui dégrade volontairement la qualité du son

49 Lo-Fi 2	Source 1	R Detune	0~127
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Lo-Fi 2 dégrade aussi la qualité du son et ajoute du bruit pour "amoindrir" encore la qualité

50 OD⟶ Chors	Source 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	ChoBalance	D>0E~D0<E

Overdrive et Chorus branchés en série

51 OD⟶ Flger	Source 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	FLBalance	D>0E~D0<E

Overdrive et Flanger branchés en série

52 OD⟶ Delay	Source 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Overdrive et Delay branchés en série

53 DS⟶ Chors	Source 1	DS Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	ChoBalance	D>0E~D0<E

Distorsion et Chorus branchés en série

54 DS⟶ Flger	Source 1	DS Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	FLBalance	D>0E~D0<E

Distorsion et Flanger branchés en série

55 DS—> Delay	Source 1	DS Pan	L63 -0- R63
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Distorsion et Delay branchés en série

56 EH—> Chors	Source 1	EH Sens	0-127
	Source 2	ChoBalance	D>0E-D0<E

Enhancer and Chorus branchés en série

57 EH—> Flger	Source 1	EH Sens	0-127
	Source 2	FLBalance	D>0E-D0<E

Enhancer et Flanger branchés en série

58 EH—> Delay	Source 1	EH Sens	0-127
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Enhancer et Delay branchés en série

59 Cho—> Dly	Source 1	ChoBalance	D>0E-D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Chorus et Delay branchés en série

60 FL—> Delay	Source 1	FL Fb	-98% -+98%
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Flanger et Delay branchés en série

61 Cho—> Flgr	Source 1	ChoBalance	D>0E-D0<E
	Source 2	FLBalance	D>0E-D0<E

Chorus et Flanger branchés en série

62 RotarMlt	Source 1	OD Drive	0-127
	*Source 2	RT Speed	Slow/Fast

Effets Overdrive (OD). égaliseur 3 bandes (EQ) et Rotary (RT) branchés en série

63 GTRMlt1A	Source 1	OD Drive	0-127
(OD Amp Small)	Source 2	Dly Mix	0-127

Les algorithmes Guitar Multi 1 branchent des effets Compressor, Overdrive (OD), Chorus, et Delay en série Différents types d'amplis sont disponibles (voyez plus bas); choisissez votre Type avec soin

64 GTRMlt1B	Source 1	OD Drive	0-127
(OD Amp BltIn)	Source 2	Dly Mix	0-127
65 GTRMlt1C	Source 1	OD Drive	0-127
(OD Amp 2-Stk)	Source 2	Dly Mix	0-127
66 GTRMlt1D	Source 1	OD Drive	0-127
(OD Amp 3-Stk)	Source 2	Dly Mix	0-127
67 GTRMlt2A	Source 1	OD Drive	0-127
(OD Amp Small)	Source 2	CF Mix	0-127

Les algorithmes Guitar Multi 2 offrent des effets Compressor, Overdrive (OD), Equalizer et Chorus ou Flanger (CF) branchés en série

68 GTRMlt2B	Source 1	OD Drive	0-127
(OD Amp BltIn)	Source 2	CF Mix	0-127
69 GTRMlt2C	Source 1	OD Drive	0-127
(OD Amp 2-Stk)	Source 2	CF Mix	0-127
70 GTRMlt2D	Source 1	OD Drive	0-127
(OD Amp 3-Stk)	Source 2	CF Mix	0-127
71 GTRMlt3A	Source 1	Wah Man	0-127
(OD Amp Small)	Source 2	OD Drive	0-127

Les algorithmes Guitar Multi 3 offrent des effets WahWah (Wah), Overdrive (OD), Chorus (CF) et Delay branchés en série

72 GTRMlt3B	Source 1	Wah Man	0-127
(OD Amp BltIn)	Source 2	OD Drive	0-127
73 GTRMlt3C	Source 1	Wah Man	0-127
(OD Amp 2-Stk)	Source 2	OD Drive	0-127
74 GTRMlt3D	Source 1	Wah Man	0-127
(OD Amp 3-Stk)	Source 2	OD Drive	0-127
75 ClGtMlt1	Source 1	CF Mix	0-127
	Source 2	Dly Mix	0-127

Clean Guitar Multi 1 offre des effets Compressor, Equalizer, Chorus (CF), et Delay (Dly) branchés en série

76 ClGtMlt2	Source 1	AW Man	0-127
Dly Time value 60m	Source 2	Dly Mix	0-127

Clean Guitar Multi 2 propose des effets Auto-wah (AW), Equalizer, Chorus, et Delay (Dly) branchés en série

77 BassMlti	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	CF Mix	0-127

Bass Multi offre des effets Compressor. Overdrive (OD). Equalizer, et Chorus (CF) branchés en série

78 RhodMlt1	Source 1	TP ModRT	0 05-6 40 Hz
(Pan)	Source 2	TP ModDep	0-127

Rhodes Multi 1 propose des effets Enhancer, Phaser, Chorus, et Pan (TP) branchés en série

79 RhodMlt2	Source 1	TP ModRT	0 05-6 40 Hz
(Tremolo)	Source 2	TP ModDep	0-127

Rhodes Multi 2 offre des effets Enhancer, Phaser, Chorus, et Tremolo (TP) branchés en série

80 KeybMlti	Source 1	RM ModFrq	0-127
(Tremolo)	Source 2	RMBalance	D>0E-D0<E

Keyboard Multi offre de effets Ring Modulator (RM), Equalizer, Pitch Shifter, Phaser, et Delay branchés en série

EFFETS BRANCHES EN PARALLELE

Les effets parallèles peuvent être utilisés de manière à ce qu'un Part se serve d'un effet tandis qu'un autre utilise l'autre effet Spécifiez les assignations d'effet en plaçant un Part à gauche toute de l'image stéréo et l'autre à droite Voyez page 74 dans la Première approche

81 Cho/Dly	Source 1	ChoBalance	D>0E-D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

Chorus et Delay branchés en parallèle

82 FL/Delay	Source 1	FLBalance	D>0E-D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E-D0<E

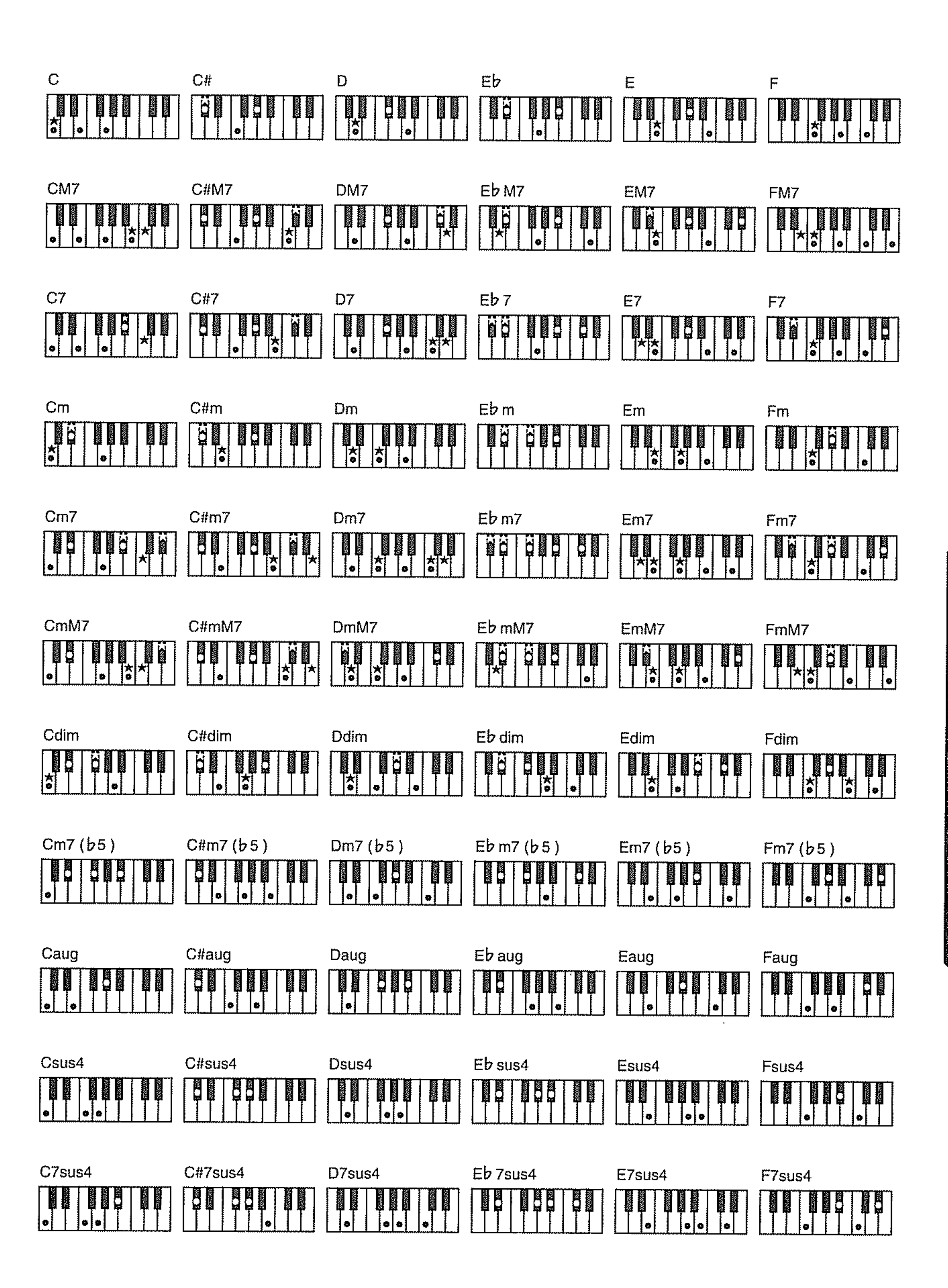
Flanger et Delay branchés en parallèle

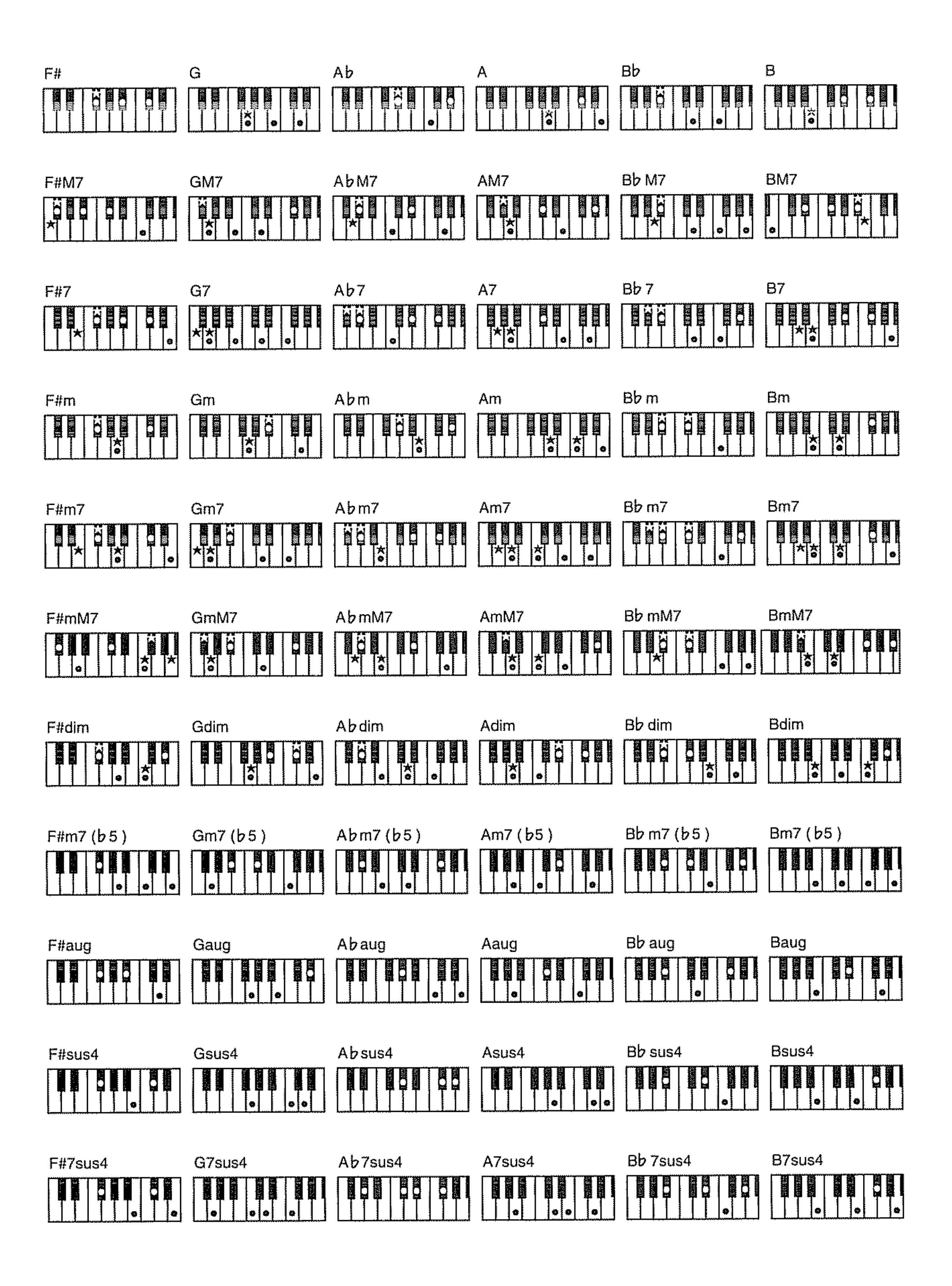
83 Cho/Flgr	Source 1	ChoBalance	D>0E-D0<E
	Source 1	FLBalance	D>0E-D0<E

Flanger et Chorus branchés en parallèle

84 OD1/OD2	Source 1	OD1 Drive	0-127
	Source 2	OD2 Drive	0-127
85 OD/Rotar	Source 1	OD Drive	0-127
	*Source 2	RTRT Speed	Slow/Fast
86 OD/Phase	Source 1	OD Drive	0-127
	Source 2	PH Rate	0 05-10 0 Hz
87 OD/AtWah	Source 1	OD Drive	0-127
(Overdrive + Auto Wah)	Source 2	AW Man	0-127
88 PH/Rotar	Source 1	PH Rate	0 05-10 0 Hz
	*Source 2	RT Speed	Slow/Fast
89 PH/AtWah	Source 1	PH Rate	0 05-10 0 Hz
	Source 2	AW Man	0-127

13.9. Chord Intelligence




F#
G
Ab
A
Bb
B
F#M7
GM7
AbM7
AM7
Bb M7
BM7
F#7
G7
Ab7
A7
Bb 7
B7
F#m
Gm
Abm
Am
Bb m
Bm
F#m7
Gm7
Abm7
Am7
Bb m7
Bm7
F#mM7
GmM7
AbmM7
AmM7
Bb mM7
BmM7
F#dim
Gdim
Abdim
Adim
Bb dim
Bdim
F#m7 (b5)
Gm7 (b5)
Abm7 (b5)
Am7 (b5)
Bb m7 (b5)
Bm7 (b5)
F#aug
Gaug
Abaug
Aaug
Bb aug
Baug
F#sus4
Gsus4
Absus4
Asus4
Bb sus4
Bsus4
F#7sus4
G7sus4
Ab7sus4
A7sus4
Bb 7sus4
B7sus4

14. Index

Symboles
16-track Sequencer 34
2nd Drum Track 37

A
ABass On/Off 33
Abort 81
ABs&ADr On/Off 33
Absolute 71
Acc Wrap 26
Acc&ABs On/Off 33
Accomp On/Off 33
ADrum On/Off 33
Aftertouch 30
All Tracks Data Change 62
Alteratn 26
Always 50
Amplitude 31
Armure de temps 37
Arpeg(e) 33
Arr (vs Usr) 18
Arr Start/Stop 33
Arranger Source 18
Assign
  Foot Pedal 30
  Lower Hold 24
Attaque 18
Auto Sync 72

B
Bank Select 20, 65
Base de données 10
Basic Channel 69

C
Canal de base 69
Canal de réception 69
Canal de transmission 68
Caractéristiques techniques 84
Chain (Songs) 79
Change 53, 60
  Gate Time 43
  Velocity 42
Channel Aftertouch 30
Character 21
Chord
  Family Assign 25
  Sequencer 25
Chord Sequence
  Load 74
  Save 75
Chorus 21
  Send 19
  Send (EFX) 23
  Send (User Style) 51
Chrus 39
Clock 72
Clones 51
Cntrl 28
Coarse 27
Commandes 8
Commutateur au pied 28
Continue 72
Contrasté (affichage) 8
Converter (Style) 36
Copy 44, 53, 62
  Microscope 62
  Mode 45, 54
  Song 80
  Style 73
Count-In 25
CPT 52
Custom Style Set 78
Cut&Reso 33
Cutoff 17, 33

D
D Beam Assign 32
Damper 68
Data 61
  Send 47
  Type 38, 56
Database 10
Decay 18
Décompte 25
Delay 22
  Send 19
  Send (EFX) 23
Delete 56, 63, 78
  Fichier sur disque 12
  Piste 40
Destination, motif de 54
Device 10, 83
Disk
  Base de données 10
  Mode 73
Disk Link 73
Division 49
Drum Set 51
  Pitch 51
DSP EFX
  On/Off 19
  Pedal 30
Dynamic Arranger 28

E
Edit
  Header 46
  Tone 17
Effacer
  Microscope 60
  Piste (User Style) 55
  Séquence 16 pistes 34
Effect 20
EFX On/Off 19
EM 20
End 14
Env
  Attack 18
  Decay 18
  Release 18
Envelope 18
Equalizer 19
Erase 34
  Micro 60
  Microscope 60
  Piste 38
  Séquenceur 16 pistes 34
  Track (User Style) 55
Etouffer 16, 34
Exchange 45
Exit 6
Expre 38
Express 50
Expression 30, 65

F
Fade Out (comm au pied) 29
Family 25
Fiche technique 84
Fichier standard MIDI 64
File Name 76
File Name/Song Name 45
Fill
  Rit 24
  To Var/Or 33
Filter 17, 70
  Basic Channel 70
  Paramètres RX 68
  Paramètres TX 68
Filtre (TVF Cutoff) 17
Fine 27
Flanger 21
Foot Pedal 30
Footswitch 28
For 41, 57
Format 82
From 45, 54
Full 26

G
G-800 20
Gate Time 60
  Avertissement 15
  Insert (Micro) 61
  Séquenc. 16p. 43
  User Style 58
Global Volume 16
GM 64
GS Reset 67

H
Header Post Edit 46
High 68
Hold 60, 65
  Assign Lower 24
  LW2 29

I
Initialiser
  Disque 82
  Séquenceur 16 pistes 37
Insert 60
  Microscope 60
  Piste 40
  Track 56
Int 26, 71
Int+Mid 71
Internal 71
Into 45, 54, 62
Inversion 29
Isoler 34

K
Kbd Scale 27
Key
  Séquenceur 16 pistes 37
  User Style 49

L
Length 52
LFO1
  Pitch 31
  Rate 31
  TVA 31
  TVF 31
Limit 68, 69
Link 20
Listen 53
Load
  Chord Sequence 74
  MIDI Set 74
  User Program Set 73
  User Style 73
Local 68
Low 68
LVC-1 70

M
Macro 20, 21, 22
Maintien 60
Mark 52
Master
  Page 6
  Tune 26
Melody Intelligence 28
Mémoire, verrouillage 24
Memory Protect 24
Menu de fonctions 6
Merge 45
  Copy 45
  Séquenceur 16 pistes 34
Mesure 37, 53
Métronome
  Mode 50
  Séquenceur 16 pistes 34
  Sortie 25
Microscope 59
MIDI
  Filter 68
  Messages 65
  Mode 64
  Option Transpose 26
  Paramètres 71
  Sélection de style 70
  Set 72
  Set, Load 74
  Set, Save 75
  Sync 71
Minus One 20, 47
Mix 54, 62
Mixer 19
Mode
  Copy 45, 54
  User Style 48
Modes 6
Modul 38
Modulation 17, 65
Mono 27
Morceau
  Conversion en style 36
  Outils 34
  Set 14
Motif de destination 54
Move 61
  Shift 44
Mute 16, 19, 34

MANUEL DE RÉFÉRENCE

N
Name Song 45
Natural 26
Navigation 7
Normal (affichage) 8
Note 38
  Input 12
  To Arranger 69
NRPN 39, 66
NTA 69

O
Octave 47, 71
Old 20
On/Off 19
TrxCh 69
Tch Limit 69

P
Pad Assign 31
Page
  Barre de défilement 7
  Suivante/précédente 8
Pan 65
  Delay 22
Panoramique 19, 39, 51
Panpot 19, 51
PanPt 39
Param 24, 71
Paramètres (MIDI) 71
Part 46
  Fenêtre d'information 7
  Paramètres 17
  Sélection 8
  Switch 71
Partage UP3 24
PartSwtc 70, 71
Pause 15
PBend 38
PChng 39
Pitch 51
  Bend 28
  Change (Aftertouch) 31
  Down (D Beam) 33
  Up (D Beam) 32
Play & Search 12
Play/Stop 29
Poly 27
Portamento 27, 66
Position stéréo 19, 51
Post Edit 46
Proceed 59
Punch In/Out 34
  Commutateur au pied 29

Q
Quantize
  Séquenceur 16 pistes 34, 43
  User Style 50, 58
Quick Format 82

R
Range
  Pitch Bend 28
  Wrap 26
Rec&Ply 50
REC/PLAY 50
Réception
  Canal 69
Record Mode 49
Relative 71
Release 18
Remote 72
Rename 11
  Song 77
  User Style 76
Replace 45, 54
Reset 30
Resonance 18
  D Beam 33
Resume 24
Reverb 20
  Send 19
  Send (EFX) 23
  Send (User Style) 51
Revrb 39
Ritardando 24
Rnd 19, 51
Roll
  Resolution 25
  Séquenceur 16 pistes 35
Rotary Slow/Fast 29
RX
  Canal 69
  Velo 71

S
Save
  Chord Sequence 75
  MIDI Set 75
  User Program Set 75
  User Style 74
Select 52
Sélection de banque 65
Séquence 16 pistes 34
Séquenceur 34
Share 52
Shared 51
Shift 7, 69
  MIDI 67
  Track (16p) 44
  Track (Usr) 59
  TX 68
Singl 52
Single 52
SMF 64
Sng Part 20
Soft 29
  Thru 68, 71
Solo 20, 34
Song 26
  Conversion en style 36
  Copy 80
  Header Edit 46
  Part 46
  Position Pointer 72
  Rename 77
  Set 14, 79
  Set Play 26
  Tools 34
  Volume 16
Song Name/File Name 45
Song Set Play 15
Sostenuto 29
Source 18
Source 1/2 23
  Pedal 30
Split 24
Status 20, 50, 60
  Dynamic Arranger 28
Stl Change 25
StlVolum 70
Style
  Canal 70
  Converter 36
  MIDI 70
  Name & File name 76
  PC 70
  Sync 71
Synchronisation 71

T
Tempo
  Change 25
  Change CPT 25
  Fenêtre 6
  Séquenceur 16 pistes 37
  Up/Down 33
  User Style 48
Time 27
  Shift 59
  Sign 37
  Signature 53
To 45, 54
Tonalité 49
Tone 8, 51
  Change 20
  Edit 17
  Mode 17
Toucher
  Changement 42
  changement 58
Touches de fonction 7
Track
  Change Gate Time 43
  Copy 44, 53
  Delete 40, 56
  Erase 55
  Erase (16 p) 38
  Exchange 45
  Gate Time Change 58
  Insert 40, 56
  Length 52
  Microscope Edit 59
  Quantize 43, 58
  Shift 44, 59
  Transpose 41, 57
  Velocity Change 42, 58
Transmission
  Canal 68
Transpose 57
  Mode 26
  Piste 41
Tremolo 31
TSign 53
Tune 26
TVF
  Cutoff 17
  Cutoff (aftertouch) 31
  Resonance 18
2TrxCh 69
2Tch Limit 69
TX
  Canal 68
  Octave 71
  Velo 71
Type 49
Type de données 38

U
Unmount 10, 83
UP1-2 27
UP3 Split 24
Upper3, arpèges 33
User Program
  Load 73
  Prog Chng 70
  Set 75
User Style
  Converter 36
  Copy 73
  Delete 63
  Edit 55
  Microscope 59
  Mode 48
  Rename 76
  Save 74
USR 20
Usr 18
  Down 29
  Up 29
UsrPr PC 70
Utility 62

V
Value 41, 44, 57, 59
Velocity
  Change 42, 58
  Receive/transmit 71
  Sensitivity 28
Verrouillage (mémoire) 24
Vibrato 17, 31
View 53
Volume 8, 16, 19, 65
  Global 16
  song 16

W
WahWah 31
Wrap 26

Z
Zip, initialiser 82
Zone 69

15. Distributeurs Roland

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S A
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA
Roland Canada Music Ltd (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C. V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd. Etobicoke. ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D F
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c v
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P 44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S A
Apartado 655 - Panama 1
REP DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.
Roland Corporation U S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696,
U. S. A.
TEL: (0213) 685 5141

VENEZUELA
Musicland Digital C A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty Ltd
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden.
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Hoangmuchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra.
off Dr. Edwin Moses Road
Mumbai 400011, INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No.6—7
Jl. Gajah Mada No.3—5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

KOREA
Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co Inc
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
BLOCK 231, Bain Street #03-23
Bras Basah Complex
SINGAPORE 180231
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E.
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2. Taipei TAIWAN.
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2.
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music Distributor (Tan Dinh Music)
306 Hai Ba Trung, District 1
Ho chi minh City
VIETNAM
TEL: (8) 829-9372

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road
P.O.Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 682366

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
Abdul Latif S Al-Ghamdi Trading Establishment
Middle East Commercial Center
Al-Khobar Dharan Highway
P.O. Box 3631 Al-Khober
31952 SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 2332

aDawliah Universal Electronics APL
P.O.Box 2154 ALKHOBAR 31952.
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St
P.O.Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Muzik aletleri ithalat ve ihracat limited ireketi
Siraselvier Cad Guney Ishani No
86/6 Taksim Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U A.E.
P.O. Box 8050DUBAI U A.E
TEL: (04) 360715

EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O.Box2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

KENYA
Musik Land Limited
P.O Box 12183 Moi Avenue
Nairobi Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUSTRIA
E Dematte &Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
6063 Innsbruck AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

BELORUSSIA
TUSHE
UL. Rabkorovskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.
Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 508

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki. FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
V. Dimitriadis & Co. Ltd
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St 106 82 Athens GREECE
TEL: (01) 8232415

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
The Dublin Service Centre Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALY
Roland Italy S p. A
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937 781

NORWAY
Roland Scandinavia Avd Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz Marian
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Caius - Tecnologias Audio e Musica , Lda.
Rue de SANTA Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona.
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str 19/108
P.O.Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U K) Ltd . Swansea Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

Notes